3 CDs JOC FULL! - GROM - ACTION/RPG LA ÎNĂLȚIME

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • August 2005



BATTLEFIELD 2™

PREVIEW

Supreme Commander
Un urmaş demn de Total Annihilation?

Serious Sam II
... deşi ştim cu toţii că Sam nu a fost niciodată prea serios

REVIEW

Guild Wars
Ieftin şi bun. E de ajuns?

Juiced
L-am stors pentru voi până la ultima picătură

The Bard's Tale
Cu umor ajungi departe

TEST!



Cutiuțe muzicale autentice

CÂŞTIGĂ!

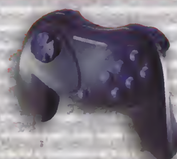
PLAYER MP3 iRIVER



BATTLEFIELD 2



FIRESTORM GAMEPAD



DEMOS SPECFORCE ■ WORMS 4: MAYHEM ■ STARGUNNER 2 **MODS** BOBODINGA (UT2004) **PATCH** THE BARD'S TALE V1.01 ■ NEXUIZ V1.1 ■ GROM V1.31
DRIVERS NVIDIA FORCEWARE 77.72 **FILME** CALL OF DUTY 2 ■ NANOSTRAY **UTILITARE** NIBITOR 2.2A ■ TWEAKFX A1.0.167 ■ WINAMP 5.093 FULL

13.50 LEI NOI
135.000 LEI
08
5 942188 7200538

Meet the world in a *Slim* new way.

26mm

ULTRA *Slim* INNOVATION

The World's Slimmest 26mm





FLATRON™

ULTRA *Slim* SERIES (LCD L1980U, L1780U)

http://ro.lge.com



Sistem de distribuție alternativ?

SiN Episodes va fi primul titlu important care va folosi Steam, sistemul de distribuție online al celor de la Valve, marcând astfel începutul unei revoluții care sper să nu dea greș.

M-am apucat de fapt să scriu despre stadiul actual al industriei jocurilor, dar m-am săturat să tot văd lumea plângându-se, așa că mi-am promis să ies un pic din clubul plângăcioșilor. De fapt, știți cu toții care este situația. Sistemul clasic de distribuție ce a dat naștere unor mega-companii precum Electronic Arts sau Ubisoft a adus cu sine în cele din urmă o creștere spectaculoasă în costurile de producție ale unui joc. Ceea ce a însemnat sfârșitul oricărei „aventurări" pe teritoriul originalității și al inovațiilor, cuvintele de ordine fiind siguranța și profitabilitatea.

Apariția unui astfel de sistem de distribuție alternativ, fără un intermediar major între producător și consumator, ar putea rezolva această criză. Studiourile ar putea să decidă singure direcția în care să o ia produsul lor, iar profitul va ajunge în cea mai mare parte în buzunarele producătorilor. Făcut cum trebuie, un asemenea sistem de distribuție va da studiourilor de producție independența financiară, iar nouă, consumatorilor, jocurile după care zbierăm de atâta timp.

Îmi este însă greu să cred că giganții distribuției „convenționale" vor sta cu mâinile în sân și vor privi pasiv cum se duce de râpă o frumusețe de afacere. Sper doar ca această primă încercare să nu fie în zadar și să reprezinte cel puțin începutul unei schimbări de care avem mare nevoie.

Mitza

TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. Battlefield 2
2. Guild Wars
3. The Bard's Tale



cioLAN
1. Devil May Cry 3
2. The Bard's Tale
3. Battlefield 2



BogdanS
1. Raptor-Gaming M2
2. Prestigio P200DVD-X
3. A4Tech Wireless 3D Stereo



Locke
1. Battlefield 2
2. The Bard's Tale
3. Guild Wars



Marius
1. *Battlefield 2*
2. The Bard's Tale
3. Guild Wars



Rzarectha
1. Battlefield 2
2. Midnight Club 3: DUB Edition
3. RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!



KiMO
1. Guild Wars
2. Battlefield 2
3. Midnight Club 3: DUB Edition

LEVEL AUGUST 2005



CUPRINS CD

DEMO
SpecForce
StarGunner
Worms 4: Mayhem

MODS
Bobodinga

PATCH
The Bard's Tale 1.01
Grom 1.31
Nexuiz 1.1
S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo 1.1

DRIVERS
NVIDIA ForceWare 77.72

SCREENSAVERS
Midnight Club 3: DUB Edition

WALLPAPERS
Battlefield 2
Guild Wars
Juiced

MEDIA
Filme
- Call of Duty 2
- Nanostray

Imagini
- Serious Sam II
- The Suffering: Ties that Bind
- Supreme Commander

UTILITARE
NiBiTor 2.2a
TweakFX a1.0.167
Winamp 5.093 Full

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 8.0 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respectivi.

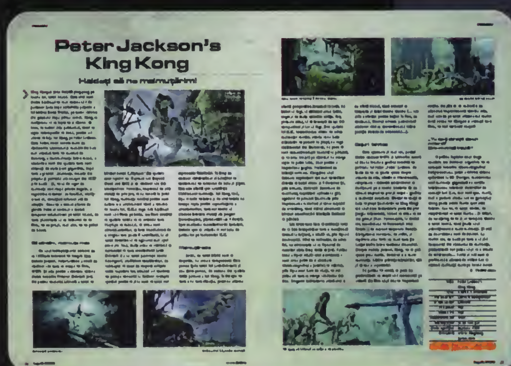
Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în varianta completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

16 **PETER JACKSON'S KING KONG**

Se anunță o monstruozitate de joc!





46 **GUILD WARS**

World of Warcraft are în sfârșit un competitor serios

LEVEL AUGUST 2005

CUPRINS

news

Divorț în stil MMO

Dacă au fost câțiva care s-au îndoit de necesitatea unei clinici în China pentru cei mult prea îndrăgostiți de Internet, probabil că știrea de față îi va lămuri.

Astfel, un anume domn Wang din Chongqing, China, se află într-o violentă dispută juridică în care e implicată și viitoarea lui fostă soție, doamna/domnișoara Ye. Cei doi s-au întâlnit în septembrie anul trecut în spațiul virtual al jocului online Legend of Mir 2. Lui i-a plăcut armura subțire de pe ea, iar dânsei i-a făcut cu ochiul paloșul individului. După câteva sesiuni de omorât inamici împreună, cei doi s-au decis să se căsătorească și, surprinzător, au și făcut-o. Împreună au dat naștere la mai mult de 10 noi conturi de Legend of Mir 2, pe care le-au crescut împreună până la nivelul 50.

Acum, din cine știe ce motiv (o altă armură mai scurtă, un individ cu skill mare la dual wielding și două paloșe pe măsură...), cei doi au decis să divorțeze. Problemele au intervenit atunci când au început să-și dispute „custodia" personajelor pe care le-au „crescut" împreună. El le vrea pe toate (valoarea totală a personajelor și a item-urilor a fost evaluată la 3.500 de lire sterline) și este dispus să cedeze în schimb apartamentul. Moron!

Dom'șoara Ye nici nu vrea să audă de asta și și-a propus să vândă apartamentul (în care locuiesc amândoi), să împartă banii cu fostul soț, să își împartă și conturile de Legend of Mir 2 în mod egal și să nu mai audă în viața ei de Wang. Eventual de la altcineva...

Și uite așa, o armată de avocați se luptă pentru custodia unor personaje virtuale. Măi, măi... Păi nu era mai bine în China înainte, sub comunismul ăla crunt?

■ Mitza





ENSEMBLE STUDIOS PLĂNUIEȘTE UN MMO

Compania Ensemble Studios lucrează sau plănuiește să lucreze la un MMO (Massive Multiplayer Online) propriu. Se știe că Ensemble Studios a realizat seria Age of Empires, ceea ce cu siguranță spune multe. Printre altele, se speculează că Microsoft ar da mult(e) pentru un astfel de joc care să accelereze pixelii lui Xbox 360, mai ales că s-au purtat anumite discuții în această privință cu Blizzard (apropo de World of Warcraft). Dacă ceea ce se vorbește este adevărat, mi-aș dori tare mult ca orice va fi să fie și pentru PC.

LEVEL TOP 10

IULIE 2005*

1. GTA: San Andreas	293
2. World of Warcraft	108
3. Star Wars - Knights of the Old Republic II	80
4. Half-Life 2	60
5. Silent Hunter III	19
6. Still Life	13
7. Brothers in Arms Road to Hill 30	13
8. Cossacks 2: Napoleonic Wars	11
9. GTR – FIA GT Racing Game	5
10. Imperial Glory	4

*preluat de pe www.level.ro.

TOCA RACE DRIVER 3

Codemasters a dezvăluit noi detalii referitoare la o parte dintre bolizii ce ne vor încânta ochișorii în TOCA Race Driver 3. Fanii se vor bucura să constate că, pe lângă mulțimea de mașinuțe din zilele noastre ce împânzesc circuitele, Codemasters ne invită să îmbrățișăm volanele unor bolizi care au făcut istorie de-a lungul timpului: un superb Lotus 49, mașini de Formula 1 istorice precum FW18, marea dragoste a lui Damon Hill, FW11b-ul lui Nelson Piquet și chiar un Mercedes-Benz W25 Silver Arrow din 1930. Din păcate, jocul a fost amânat până în luna februarie 2006.

PixelRiver Game Development Suite, dezvoltat în România

Cei de la Digini Software Labs, o companie cu sediul în SUA, dar ai cărei membri sunt în marea lor majoritate români, au dat publicității primele informații despre PixelRiver, o suită de aplicații menite să ușureze munca producătorilor de jocuri.

PixelRiver promite să micșoreze timpul în care un joc trece de la stadiul de concept la produsul final, oferind în același timp o calitate comparabilă cu cele mai noi programe de același fel.

De asemenea, cei de la Digini Software s-au simțit datori să demonstreze că locul pe care țintesc să îl ocupe într-o industrie ce nu lasă loc de compromisuri este pe deplin meritat. În acest sens, cu ajutorul acestei suite de aplicații ei plănuiesc lansarea în cursul anului 2006 a unui nou joc. Este vorba despre Tinball, un joc simpatic în care pinball-ul capătă un nou sens datorită combinației originale dintre jucăriile de tinichea ale anilor '50 și engine-ul grafic bazat pe Shader Model 3.0. Realizatorii acestuia se feresc să ofere prea multe detalii despre el, acesta aflându-se într-un stadiu incipient de dezvoltare. În schimb, intenția nou înființatei companii de a deveni un important distribuitor și producător de jocuri este evidentă. Tinball nu este însă singurul proiect la care s-au înhămat cei de la Digini Software, dar se pare că nu au de gând să dezvăluie nimic din ideile și proiectele lor de viitor. Cel puțin deocamdată.

Suita de aplicații este acum disponibilă doar pentru PC, urmând însă a fi lansată o variantă și pentru următoarea generație de console.

■ KiMO





Semnificația simbolurilor

 Demo pe CD

 Imagini pe CD

 Wallpaper pe CD

 Film pe CD

 Patch pe CD

 MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.



Marvel închiriază Super Eroi



Istoria și faima pe care o le în spate personajele create de Marvel Comics nu au cum să nu facă cu ochiul producătorilor de jocuri video, mereu în căutare de povești și de personaje noi. Dacă unii sunt mai săraci și cumpără cu bucata, alții nu se uită la cecuri și achiziționează licențe angro. Așa stă situația și în cazul ultimelor două licențe vândute de Marvel companiilor Majesco Entertainment și Microsoft. Primii au făcut rost de una bucată Ghost Rider, care până în vara lui 2006 se va pregăti pentru rolul principal din jocul cu același nume. Jocul va oferi un gameplay care va combina luptele combo-based cu mult fast-paced motorcycle action la ghidonul unui Hell Cycle. Pentru ca jocul să nu pășească singur pe piață, va avea în spate și filmul Ghost Rider cu Nicolas Cage în rolul principal. Din păcate, jocul este pregătit doar pentru PS2, PSP și Xbox. Acum să trecem la cei cu mâna largă, Microsoft mai exact, care au încheiat o înțelegere potrivit căreia au dreptul de a folosi toate personajele Marvel într-un număr nespecificat de MMORPG-uri. În sfârșit, se vor întâlni fața-n față personaje precum Hulk, Human Torch, Invisible Man and Woman, Wolverine, Spider Man sau Magneto. Să vedem care-i mai tare. Ca Magneto. Despre primul joc ce urmează a fi produs se știe momentan că va apărea exclusiv pe Xbox 360, un nume sau o dată de lansare nefiind încă menționate. O strategie foarte bine gândită de Microsoft, care anunță astfel al patrulea MMORPG pentru Xbox 360 (după APB, Huxley și Final Fantasy XI), oferind motive serioase gamerilor să-și ia această consolă. Trebuie spus că pentru actualul Xbox a existat un singur MMORPG, True Fantasy Live Online și acesta amânat, posibil pentru 360. Această diferență demonstrează faptul că Microsoft a realizat că nu mai poate ignora sumele pe care gamerii le plătesc lunar în conturile acestor jocuri. Dar totuși, PC-uri, oameni buni !?

■ Rzarectha





CÂȘTIGĂTORII tombolei „Merită să joci ORIGINALE" - iunie 2005 organizată de Best Distribution și LEVEL

- Jocul original Gran Turismo 4 a fost câștigat de Andrei Burdeți din Constanța.
- Un abonament pe 12 luni la revista LEVEL a fost câștigat de Cristina Leonard din București.
- Banii necesari achiziționării jocului Star Wars Battlefront pentru PC (1.465.000 lei) îi vor fi returnați lui Vlad Dumitru din București.
- Un SUPER tricou cu Midnight Club 3 DUB Edition a fost câștigat de Vlad Alexandru Radu din București.
- 2 seturi de câte 3 MEGA postere cu jocurile Madagascar, LEGO Star Wars: The Video Game și Creature Conflict au fost câștigate de Teodora Ștefan din București și de Cristian Ungureanu din Piatra Neamț.

Din nou, FELICITĂRI tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane completate corect și complet. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului vor intra la marea tragere la sorți anuală, care are ca premiu o consolă Sony PlayStation 2 cu 5 jocuri originale pentru PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, sunați la 021-345.55.05.

SE VOR LANSA

AUGUST 2005

Earth 2160	Deep Silver
Blitzkrieg Anthology	CDV
Traffic 2005	Just Flight
Bowling Champs	Xing
Chrome Specforce	Deep Silver
707 Professional	Just Flight
Great Invasions	Digital Jesters
Premier Manager 2005-2006	Zoo Digital
American Conquest: Divided Nation	CDV
Coffee Break	Digital Jesters

DIVIZIA NORD AMERICANĂ A HIP INTERACTIVE ȘI-A ÎNCHIS PORȚILE

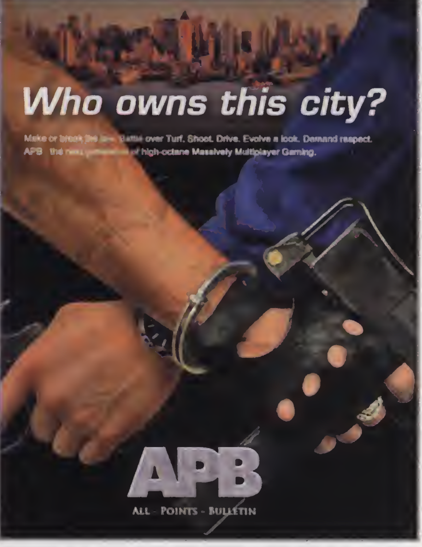
Publisher-ul canadian Hip Interactive, care ar fi trebuit să se ocupe în viitorul mai mult sau mai puțin apropiat de lansarea unor titluri îndelung așteptate precum Call of Cthulhu: Destiny's End, George Romero's City of the Dead și Jackie Chan Adventures, și-a dat obștescul sfârșit. Cu toate acestea, Hip Interactive Europe își va continua activitatea, în ciuda falimentului diviziei nord-americane a companiei, Hip Interactive Corp.

APB - MMORPG de la creatorul GTA-ului

Producător Real Time Worlds Ltd. **Distribuitor** Webzen
Data lansării 2007 **On-line** www.apb.com



David Jones, scoțianul care și-a pus semnătura pe primul Grand Theft Auto, a anunțat formarea unui nou studio numit Real Time Worlds Ltd., al cărui prim proiect va fi un MMORPG. Jocul va purta numele de All Points Bulletin (APB) și va fi un MMOG în stilul GTA, ce va fi distribuit de către coreenii de la Webzen (cei care au produs și distribuit MU Online). Ce înseamnă asta? Cartiere de cucerit, bande de condus și multă acțiune. All Points Bulletin ne va oferi un gameplay intens într-o lume instabilă în care cursele nebune, împușcăturile, jafurile, evadările și arestările sunt la ordinea zilei. Jucătorilor le este oferită ocazia să se bucure pe deplin de un gameplay costumizabil în cele mai mici amănunte, lipsit de limitările specifice MMORPG-urilor clasice, care te fac să te zbați pentru creșterea în nivel. Vor fi posibile alegerea felului în care va arăta personajul, a atitudinii acestuia, a genului de muzică pe care îl preferă și multe altele. În plus, acțiunile pe care le vor întreprinde jucătorii vor avea ca rezultat recompense în bani, ceea ce le va permite să obțină arme mai sofisticate, vehicule și tot felul de alte item-uri pentru a dezvolta personajele.



Inițial, APB a fost anunțat exclusiv pentru PC, zvonurile referitoare la o versiune pentru console prinzând însă contur după o scurtă perioadă de timp, atunci când David Jones a semnat un acord cu Microsoft pentru a realiza jocuri destinate viitoarei generații de console, în speță Xbox 360. Din moment ce APB era singurul proiect al celor de la Real Time Worlds, mulți au suspectat că până la anunțarea unei versiuni pentru consola celor de la Microsoft nu va mai trece mult timp. Și au avut dreptate. Webzen și RTW au anunțat imediat că, într-adevăr, APB se va lansa pentru Xbox 360, dar în 2008, la un an după expedierea versiunii pentru PC. „Suntem încrezători că APB va profita din plin de tehnologiile impresionante încorporate în Xbox 360," declara CEO-ul de la Webzen, Nam Ju Kim. All Points Bulletin va fi astfel al doilea titlu anunțat destinat consolei produse de Microsoft, după MMOFPS-ul post-apocaliptic, Huxley.

Cine pune pariu că până atunci cei de la Rockstar vor scoate un GTA Online? ☺ Răbdare și tutun.

■ KIMO

MTV ÎȘI BAGĂ NASUL ÎN JOCURI

MTV, furnizorul internațional de muzică proastă pentru tineretul deștept, și-a anunțat intenția de a pătrunde în casele noastre prin intermediul PC-ului, al consolei sau al oricărei platforme care ne ține departe de televizor. Pentru început, MTV a semnat un contract cu Midway Games și se va ocupa de soundtrack-ul lui L.A. Rush. Mai mult, Midway Games mai pregătește două titluri ce vor colcăi de reclame și vedete fabricate de MTV. Totuși, vestea cea mai tristă de-abia acum vine: după chinuri groaznice, MTV a născut un mic monstru, „MTV Games". MTV... Games... vă las pe voi să trageți concluziile...





SiN Episodes

Producător Ritual Entertainment | **Distribuitor** Steam
Data lansării N/A | **On-line** www.sinepisodes.com

Ritual Entertainment a anunțat continuarea lui SiN, însă într-o variantă inedită. Este primul joc care profită de excelentul engine de Half-Life 2 și, de asemenea, primul care va fi distribuit exclusiv prin Steam. Un alt aspect mai special se referă la faptul că jocul va avea mai multe episoade, fiecare costând în jur de 20 de dolari, ce vor putea fi achiziționate pe măsură ce vor fi lansate. Elexis Sinclaire, cea mai periculoasă și seducătoare biochimistă, se întoarce alături de singurul om care a îndrăznit vreodată să ridice tonul în fața ei, John R. Blade. Cei doi dușmani de moarte se vor înfrunta în Freeport City, un oraș futuristic ce trimite cu gândul la o combinație între San Francisco, Tokio și New York, întreaga acțiune petrecându-se în interiorul aceluiași univers.

Combinând puterea engine-ului Source cu un conținut episodic expediat doritorilor via Steam, isteții de la Ritual afirmă că astfel vor reuși să ridice ștacheta în privința unor elemente cheie ale universului SiN, precum interactivitatea, gameplay-ul imersiv și AI-ul provocator. „Conținutul episodic pe care noi îl vom distribui prin rețeaua Steam reprezintă următoarea frontieră în industria jocurilor", spune Steve Nix, Ritual CEO, acest aspect oferind studioului o flexibilitate fără precedent. „Realizarea jocului sub forma unor episoade ne va da ocazia să fim mai receptivi la feedback-ul venit din partea comunității și la tendințele industriei".

Acțiunea din SiN Episodes îl va scoate la înaintare pe colonelul John R. Blade, un fost erou de război care acum se află la conducerea unei unități de elită, HardForce, aflată într-un conflict permanent cu SinTEK, un imperiu de



miliarde de dolari condus de Elexis Sinclaire. Aceasta este o frumoasă, inteligentă și necruțătoare biochimistă care plănuiește să dea o nouă formă umanității, în conformitate cu propriile ei viziuni perverse. Mmm... take... me...

Lansarea va avea loc în curând. Sper.

■ KiMO



ROME: TOTAL WAR BARBARIAN INVASION

O veste într-adevăr bună! Luna septembrie va sosi cu un expansion pentru Rome: Total War (LEVEL's Game of the Year) cu numele de Barbarian Invasion. Acțiunea este situată istoric imediat după ce ultimul împărat al Imperiului Roman a murit, succesorii săi de la Roma și Constantinopol luptându-se pentru putere. Însă granițele încep să fie amenințate de popoarele migratoare, lucru care agravează situația și așa tensionată din sânul imperiului.

Diabolique - License to Sin. O schimbare în bine

Producător Metropolis
Data lansării primăvara 2006
Distribuitor N/A
On-line N/A

Odată la câteva mii de ani, interminabila luptă dintre Rai și Iad capătă proporții inimaginabile, ambele părți încetând a mai ține cont de puținele reguli pe care le respectau pentru a dezlănțui una asupra celeilalte furia propriilor agenții secrete. Diabolique - License to Sin îl va arunca pe jucător în pielea împielițatului Dark Eaville, un agent special care luptă de partea demonică a baricadei. Această abordare mai puțin obișnuită și aproape inexistentă în jocurile ce au văzut până acum lumina zilei merită însă toată atenția din partea noastră. La o privire mai atentă, jocul promite să ofere o combinație interesantă de genuri în ceea ce privește gameplay-ul, eroul folosind în încercarea sa de a-și atinge scopul nu numai armele convenționale, dar și puterile diavolești cu care l-a înzestrat majestatea sa Satana. De asemenea, poate utiliza mașini rapide, tot felul de gadget-uri high-tech și se hrănește cu sufletele nefericiților pe care îi trimite în neființă.



Pentru a realiza un mediu de joc cât se poate de credibil, producătorii vor folosi un engine fizic de ultimă generație astfel încât obiectele și personajele din joc să se comporte într-un mod cât mai realist cu putință. La realizarea mediului înconjurător, care din imagini pare divers și detaliat, echipa utilizează cele mai noi descoperiri tehnologice în materie, pentru a ne oferi o experiență vizuală cum rar am mai întâlnit.

De menționat însă că băieții de la Metropolis nu au reușit până acum să rupă gura târgului cu nici unul dintre titlurile lansate în trecut, acest lucru determinându-mă să fiu puțin sceptic în privința lui Diabolique - License to Sin, un joc care acum promite marea cu sarea, dar riscă să ne lase, în cele din urmă, cu un gust amar în cerul gurii. Jocul este însă departe de a fi terminat, astfel că, în lipsa unei demonstrații pe viu, îmi voi păstra optimismul și voi continua să-i urmăresc îndeaproape evoluția. Timpul le va lămuri pe toate.

■ KiMO



LA MUNCĂ, TRÂNTORILOR!!!

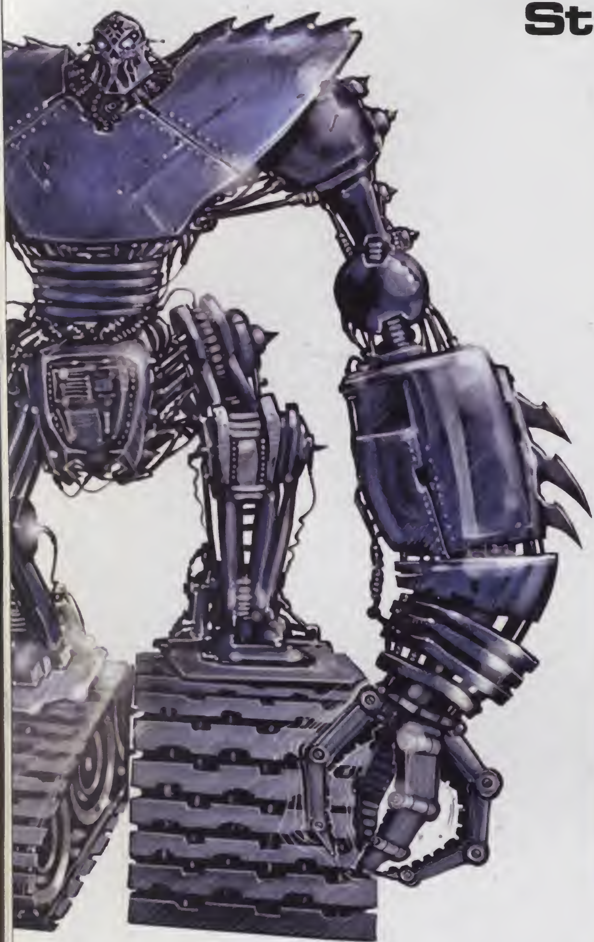
Tocmai când credeam că le-am văzut pe toate (Spore-ul lui Wright, proiectul cu nume de rusnac al lui Molyneux... și așa mai departe), Digital Jesters a anunțat un joc de care nu cred că mă voi atinge vreodată: Coffee Break. Pe scurt, avem de-a face cu un simulator de „viață la birou", care va încerca să recreeze cât mai fidel cele opt ore în care blestemi încontinuu ceasul în care te-ai născut. Sărind peste latura mai puțin plăcută, nu putem ignora aspectul educativ al unui asemenea joc: în sfârșit, copiii vor afla ce-i așteaptă după 16 ani de școală...



CLICK
NET
GAMES

Supreme Commander

Strategie în stil mare



Toți cei care au apreciat munca făcută de Chris Taylor în Total Annihilation, joc apărut prin 97, trebuie să ia la cunoștință că acesta s-a întors și recunoaște că scopul este revoluționarea genului RTS. Nu știu cât o să mai reziste sărmanul RTS atâtor tentative de revoluții și răscoale și când va veni ziua în care declarațiile pline de entuziasm à la Molyneux vor fi înlocuite de fapte. Dar ca să ne întoarcem la Supreme Commander, trebuie spus că acesta nu reprezintă o continuare a jocului Total Annihilation, lucru subliniat în repetate rânduri de Chris Taylor. Poate și din cauză că omul nostru nu a reușit să facă de rost de licența care a ajuns în mâinile celor de la Atari. Și dacă aceștia din urmă au pus la muncă compania Phantagram pentru a realiza TA 2, Chris s-a decis să-și facă propria lui jucărie și să împărtășească viziunea asupra RTS-ului cu toată lumea.

Viitorul cum nu-l știm

Povestea jocului este foarte puternică și este construită pe o perioadă foarte lungă. Totul începe în anul 2018, când cercetătorii de pe planeta noastră încearcă o nouă metodă de transport, Quantum Tunneling, mult mai rapidă, dar foarte scumpă din punct de vedere al resurselor. Până la urmă, în anul de grație 2062, un grup de pământeni inconștienți acceptă să folosească tunelul și sunt teleportați pe un satelit natural al planetei Neptun în nu mai puțin de 26 de secunde, nou record galactic la acea vreme. După această mare reușită, începe colonizarea galaxiei, iar prin anul 2526 sunt înregistrate peste 100 de colonii, însă nici urmă de alien. Pe măsură ce expansiunea continuă, apar și conflictele și de pe Pământ sunt trimise trupe care să-i calmeze pe scandalagii și să le mai taie din avânturile secesioniste. În această perioadă, o nouă rasă, Cybran, reușește să taie legăturile cu Pământul și să ducă o campanie proprie de expansiune. Apariția celei de-a treia rase, Aeon Illuminate, are și ea povestea sa. După ce în sfârșit au dat de alieni, pământenii nu stau prea mult la tratative și se gândesc că ar fi mai sigur să-i distrugă, cine știe ce planuri necurate or fi având în cap. Și chiar reușesc, nu înainte ca aceștia să-și împărtășească secretul lor unei pământence pe nume Sarah and some friends, care au descoperit că ei erau de fapt alieni hipioți și au încercat să-i salveze de la crudul destin. Nu s-a putut, așa că în memoria lor au dus mai departe învățăturile Seraphim-ilor. Aceste trei rase sunt prezente în Supreme Commander și, indiferent cu care joci, scopul va fi să pui capăt Războiului Infinit, început în anul 2819. Nici o rasă nu joacă rolul de bad guy și scopul este ca jucătorul să se identifice cu idealurile și cultura fiecăreia.

In and out

În Supreme Commander vom avea de-a face cu o varietate de unități cum nu am mai întâlnit până acum. Pe lângă cele de bază specifice oricărui RTS, vom avea tot felul de super-unități pentru fiecare facțiune: roboți, nave de război și crucișătoare, toate realizate, să zicem, păstrând proporțiile din „realitate". Imaginația producătorilor ne aduce port-

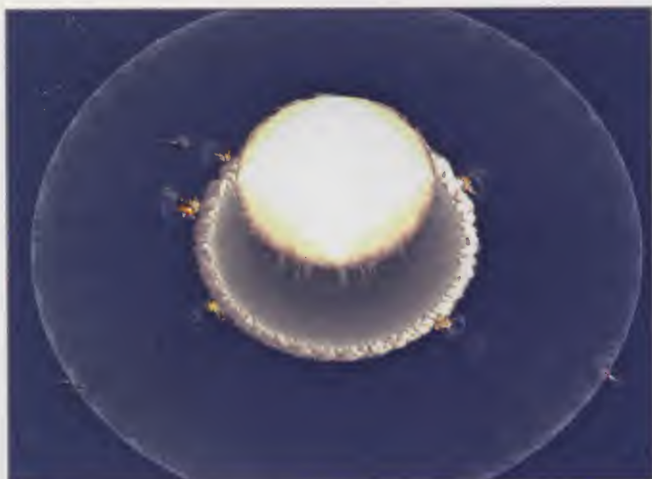


And I hate spiders!



Canalul Bâstroe în viitor

preview


Putea să lipsească ciupercuța?


Ăștia o să distrugă fauna

avioane plutitoare, fabrici de armament amplasate pe fundul oceanului și submarine de pe care vor decola unitățile aeriene. Pentru că „size does matter", păianjeni uriași vor zdrobi pur și simplu tot ce le stă în cale, iar sub șinele tancurilor își vor găsi sfârșitul toți nefericiții care le-au stat în cale. Totuși, cea mai puternică unitate din joc este chiar comandantul suprem, despre care însă producătorii nu au dorit să dea prea multe detalii. Trebuie spus că jocul oferă un nivel de zoom impresionant. După ce îndepărtezi camera de unitățile de teren și îți admiri flota de crucișătoare, primele vor fi prezentate ca simple puncte pe harta creată în așa fel încât să încapă toate aceste mașini de război. După cât zoom in și zoom out ne este promis în jocul acesta, cred că o să moară niște mausuri la datorie. Pentru ca plăcerea de a juca să nu fie afectată, pot spune că producătorii au o sarcină destul de grea în a realiza un control și o interfață care să permită jucătorului să fie în permanență stăpân pe situație. De asemenea, cu toată această nebunie pe hartă, este imperativ ca unitățile să lase „improvizatul" de o parte și să respecte întocmai ordinele pe care le dai. Că de aia tu ești Supreme Commander și ei sunt în prima linie la măcel. Unitățile vor fi afectate de zonele prin care se deplasează, lucru prezent deja în orice strategie. Nu se știe însă nimic de weather system, însă după ninsorile din Empire Earth II, parcă un cer senin și un vânt de primăvară sunt de ajuns.

Mașina de război din Supreme Commander va avea în spate o economie bazată pe două resurse: masă și energie. Aceste resurse vor fi folosite atât pentru construirea clădirilor și a unităților, cât și ca armament. Colectarea lor se va face cu ajutorul unor clădiri speciale, așa că în Supreme Commander nu se fac angajări part-time pe postul de cărăuș/culegător. Chiar mai mult, sarcinile gospodărești pot fi preluate de un Base Commander, care va avea grijă ca producția să meargă bine și clădirile să fie reparate mereu, astfel încât tu să-ți vezi de bombele nucleare aruncate în curtea dușmanului.

Grafica din Supreme Commander este cu certitudine o prioritate pentru producători. Fiecare unitate va fi realizată în cel mai mic detaliu și facțiunea din care face parte își va lăsa amprenta asupra aspectului ei. Pe lângă asta, se pare că Cybran-ii vor avea roți și șenile, iar Aeon-ii vor levita.

Interesant va fi modul cooperativ în care poate fi jucată campania single player. Acesta vine pe lângă skirmish, LAN și online și cu siguranță că aduce o perspectivă interesantă asupra jocului. Nu pot să nu mă gândesc la atacuri coordonate în care chiar se respectă planul și nu mă trezesc singur, de nebun, în fața dușmanului.

Să vină viitorul

Ținând cont de amploare a acestui proiect, este normal să ne așteptăm la niște cerințe de sistem mari, iar detalii vom afla pe măsură ce ne vom apropia de data lansării. Comanda o vom prelua în 2006 și tot atunci vom vedea cum au reușit Chris Taylor și echipa de la Gas-Powered Games să îmbine toate elementele jocului astfel încât să ne ofere un gameplay pe măsura așteptărilor.

■ **Rzarectha**

Titlu	Supreme Commander
Gen	RTS
Producător	Gas-Powered Games
Distribuitor	THQ
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	Da
Data apariției	2006
ON-LINE	www.supreme commander.com





Peter Jackson's King Kong

Haideți să ne maimuțărim!

King Kong se juca liniștit ping pong pe insula lui, Skull Island. Cum nici unul dintre băștinași nu mai cuteza să-i fie partener (asta după nefericita pățanie a lui Mitică Burtă Ticsită, pe care-l strivise din greșeală după prima servă), Kong se mulțumea să se lupte cu o stâncă. Ei bine, în cadrul ăsta patriarhal, cerul se rupse intempestiv în două, pentru a-l aduce în fața lui Kong pe Peter Jackson. Care Peter, vesel nevoie mare că studiourile Universal și mahării lor i-au mai acordat încă un mandat de demiurg, a luat maimuța într-o mână, a cântărit-o bine din spatele unor ochi obturați de niște $-uri gigantice, după care a glăsuit: „Maimuțo, renaște din propria-ți peliculă alb-neagră din 1933 și fă bani!". Și, ca să fie sigur că maimuța nu-i scapă printre degete, a îngrădit-o în cercul său familial, Hollywood-ul, comițând infamul act de adopție. Ceea ce a urmat e lesne de ghicit: Petre al nostru și-a mutat temporar calabalâcul pe Skull Island, de unde plănuiește să se întoarcă cu un film, cu un joc și, mai ales, cu un puhoi de bănet.


Ce lipsă de maniere...

Să cântăm, maimuța mea

Ca să-și îndreptățească numele ce se lăfăiește indecent de lung în fața titlului jocului, Peter Jackson a venit cu studioul său care se ocupă de film, WETA (și asta pentru a strecura câteva dintre bunurile filmului direct în joc). De partea cealaltă, Ubisoft a venit cu Michel Ancel („făptașul" din spatele unor isprăvi ca Rayman sau Beyond Good and Evil) și cu studioul său din Montpellier. Povestea, împreună cu alte viețăți de prin joc, se va învârti în jurul lui Kong, maimuța mistică pentru care natura n-a avut măsură când a creat-o. Pe insula lui, K.K. e rege. Are băștinași care să-l frece pe burtă, are floră exotică în spatele căreia să se ascundă c-un PlayApe în mână și, în urma unui zbieret autoritar, își face imediat rost de o virgină care poate fi sacrificată, la al cărei decolteu să se zgâiască mai apoi ore-n șir. Însă, toate astea se schimbă în momentul în care aventurierul Jack Driscoll și a sa clică pășesc pe insulă. Aborigenii, amfitrioni conștiincioși, își îndreaptă în semn de respect sulițele către capetele lor, urmând a-i conduce cu pompa cuvenită la festinul încropit special pentru ei și la care ei înșiși vor reprezenta felul întâi. În timp ce destinul strict culinar al băieților se conturează cu miresme de boia și piper, fata este oferită spre sacrificiu libidinoasei maimuțe. Lui Kong însă, tipa îi cade cu tronc și de-aici încolo va începe lupta pentru supraviețuire a aventurierilor, care vor trebui să eludeze ferocele viețăți ale junglei (velociraptori, pterodactili sau T-Recși). Spre exaltarea mânuitorilor de tastaturi, trebuie spus că aceștia îl vor avea de partea lor pe înamoratul K.K.

Maimuțăreala

Jocul, ca orice hibrid care se respectă, va avea o componentă first-person (prin ochii lui Jack Driscoll) și una third-person, de undeva din spatele cefei păroase a lui Kong. În funcție de cum o va cere situația, jocul va alterna


Sataniștii preistorici


Haha... Hai bă, unde sunteți?


Așa... Acum te apropii de ea... Ușor...


La rinichi! Dă-i să zacă!

aceste perspective. Incarnat în Jack, va trebui să fugi, să utilizezi arme (albe, negre și de toate culorile: sulițe, foc, pistoale etc.), să te folosești de cei doi companioni și iar să fugi. Din spatele lui K.K., lucrurile stau altfel. Ca orice maimuțoi macho, acesta se va bate ostentativ cu pumnii în piept, va rage sentimental din Eminescu, va pune în mod romantic uriașii inamici la pământ, se va urca răvășit pe stânci și va merge supus în patru labe, doar pentru a impresiona gagica. Pretendent cu intenții serioase, Kong ține să-și doboare neprietenii cât mai cuceritor: directe în botul slinos al T-Recșilor (și, prin urmare, dislocări dureroase de maxilare), mușcături aplicate la gât, zguduiri de pământ (realizate prin împreunarea mâinilor) și chiar mișcări de wrestling, când ridică adversarul la nivelul umerilor și-l trântește furibund la pământ.

Un lucru care iese în evidență încă de la bun început (dar care e menționat tocmai la mijloc), e HUD-ul, prin lipsa-i desăvârșită. Nici un indicator, de orice fel, nu-ndrăznește să se lipească de monitor atâta timp cât tu te joci. Partea bună a lipsei HUD-ului e evidentă – vom avea o abordare cinematografică a jocului; în schimb, prin lipsa unei bare de viață, nu vei putea ști cum se scurge sănătatea din tine. Singurul indicator în acest sens e un efect vizual, când ecranul se înroșește și totul devine confuz (... sau ăsta e efectul pentru beție? În fine, nu contează, fiindcă oricum paroxismul ambelor stări se concretizează într-o poziție dureros de orizontală...).

Cețuri tehnice

Cum spuneam și mai sus, pactul dintre studioul WETA și Ubisoft e menit să dea la iveală o grafică înrudită cu pelicula lui Peter „Petre" Jackson. Cu toate că nu se poate spune despre aceasta că este, efectiv și literalmente, sclipitoare – întrucât tot tărăboiul se desfășoară pe o insulă bântuită de un climat tropical cu ploi și cețuri – grafica e realistă și detaliată. Efectul de ceață se bate în piept (mai abitir ca King Kong) c-o să-și vâre tentaculele peste tot prin jungla întunecată, lăsând în urma sa un aer greu și jilav. Personajele, la rândul lor, beneficiază de fizionomii bine făcute și de mișcări corporale fluente. Atrăgător se vor mișca, de altfel, și reptilele alea mici sau mari care țin lanțul trofic într-o continuă dinamică. Despre vedeta jocului, Kong, nu se pot spune prea multe, decât că e o mare maimuță. Atât în privința mișcărilor, cât și în cea a aspectului.

Pe partea de sunet, se pare că producătorii au reușit să-i momească pe actorii din film să-și dea cu împrumut vocile. Nu știu în ce măsură e cu adevărat impresionantă chestia asta, mai ales că pe mine altceva mă roade: dacă vocea lui Kong nu e aceeași ca-n film, eu îmi cer banii înapoi!

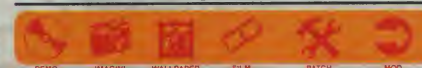
„Tu ce-ți dorești de-un miliard? O m-m-mică insulă!"

În pofida faptului că-și trage coastele din dubiosul organism ce se numește industrie cinematografică hollywoodiană, jocul a ridicat câteva sprâncene la E3. Desigur, manevrarea unei maimuțe gigantești va suscita întotdeauna interesul dornicilor de senzații tari (sau, mai bine spus, mari), însă o portare aiurea sau un gameplay ciung poate ucide foarte ușor acel interes. Așa că, în cazul nostru, cu scepticismul se trece marea... Și totuși, eu nu-nțeleg de ce și-ar cumpăra cineva o mică insulă, când poate să-și achiziționeze o mare maimuță. Și-ncă cu doar câteva zeci de dolărei. La rândul lor, cu banii pe care o să și-i însușească din vânzarea de maimuțe, producătorii vor putea să-și ia o droaie de mici insule... Parcă și văd cum se profilează o afacere de viitor: dau la schimb maimuță mare pe insulă mică!

■ The Psycho


Eu spun că băiatul cu sulița o să piardă...

Titlu	Peter Jackson's King Kong
Gen	Action-Adventure
Producător	Ubisoft Montpellier
Distribuitor	Ubisoft
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Oui!
Multiplayer	Je ne sais pas
Data apariției	toamna 2005
ON-LINE	www.kingkonggame.com





Auto Assault

Nu ai unde să te duci; Ţi-am pus Dacia pă butuci... vită! (Parcaţi pe locurile voastre!)

O Dacie pe butuci nu e o problemă aşa mare, mai ales când stă în parcare şi nu e a ta. Însă cum ar fi să-ţi găseşti Carrera-ul 4 cu blăni în loc de roţi, exact atunci când trebuie să te întâlneşti cu prietenii la cazino? Aia ar fi o problemă, mai ales dacă Porsche-ul ar fi al unuia dintre ei. Însă tehnica modernă permite multe. Un laser montat anterior, un railgun posterior pentru ca să ai spatele asigurat şi un flamethrower deasupra cu arc de 360° pentru cei care se apropie prea tare vor rezolva unele probleme, mai puţin pe cele legate de roţi. Din fericire, întotdeauna se va găsi un alt Porsche cu aceeaşi grupă sanguină care să doneze fără comentarii un set de cauciucuri cu jante cu tot. Şi uite aşa te vei putea răzbuna pe oricine şi pe orice din motive la alegere... până când o să apară un Porsche de nivel mai mare şi cu dotări suplimentare.

Carpocalipsă

Auto Assault va fi un joc distribuit exact de acei indivizi care au dat naştere câtorva jocuri online de marcă: City of Heroes, Lineage II şi Guild Wars. Spre deosebire de ceilalţi, aceşti NCSoft au avut numai idei originale în ceea ce priveşte concepţia unui MMOG. Dacă City of Heroes este un MMORPG original ca idee, Lineage II are pvp-ul dus la cote absurde, iar Guild Wars-ul are cea mai avantajoasă modalitate de plată, adică lipsa ei. Aşadar, ne vedem în faţa unei firme extrem de serioase, care pune preţ foarte mare pe inovaţie. De aceea, după ce am citit despre acest viitor joc online, m-am entuziasmat îngrozitor de tare. În ceea ce priveşte genul, după cum spunea Mitza, „Daaaa, l-am jucat la E3 şi, în loc să fii navă, eşti maşină". Se pare că nu e în totalitate adevărat ceea ce zicea superiorul meu în grad. Într-adevăr, în cea mai mare parte a timpului vei fi o maşină, însă în oraşe vei avea totuşi un avatar cu care vei putea sta la un chat mai mic sau mai mare. Sistemul de generare al personajului nu arată o maşină, ci nişte bipezi futuristici suficient de atractivi pentru o minte cât de cât normală. Evident, acest lucru face parte din strategia NCSoft de a evita depersonalizarea, ca urmare a psihicului nostru gameresc instabil. O dată ce aveţi personajul şi maşina pe mână, o lume de vis post-apocaliptică vă aşteaptă cu gura căscată. Tot ceea ce veţi avea pe lume va fi super-maşina şi, eventual, nişte prieteni.

Trei rase şi patru roţi

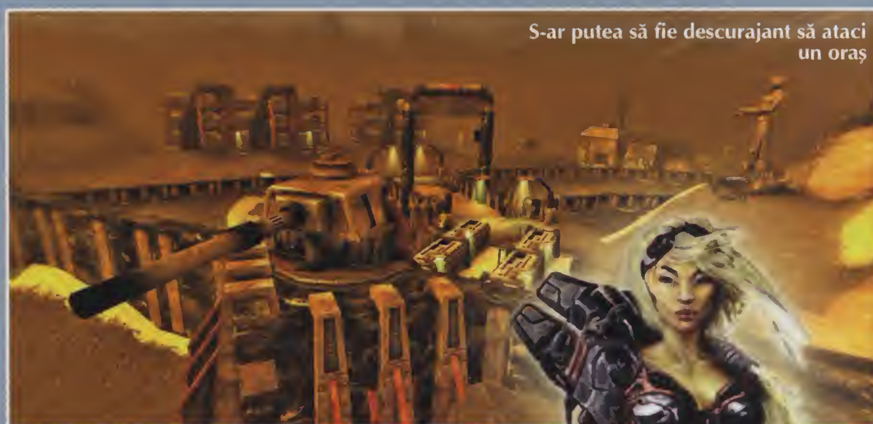
Entuziasmul meu îngrozitor continuă. Motivele acestor manifestări personale necontradictorii sunt legate strict de ceea ce promite Auto Assault. Se pare că lumea va acoperi o suprafaţă foarte mare, care va fi organizată într-un mod foarte interesant. Astfel veţi avea în primul rând oraşele, unde tot ceea ce se leagă de dotat şi customizat maşina va fi la îndemână şi unde lumea va putea socializa în linişte. Mai departe, în afara oraşelor, se află The Wasteland – o lume radioactivă populată de tot felul de ciudăţenii, în special mutate genetic spre o versiune umană superioară. Aceste pământuri nesfârşite vor fi traversate de autostrăzi care fac legătura între oraşe. Din loc în loc, veţi întâlni benzinării şi autoservice-uri, unde anumite reparaţii vor fi posibile. În unele locuri se vor găsi cunoscutele instance-uri, care vor duce fie spre safe-zones, fie spre boşi şi reward-uri impresionante. Practic, această lume vă va oferi libertate deplină de mişcare, restricţiile fiind determinate doar de frica de a nu muri. Pe aceste autostrăzi veţi avea şansa de a lupta pvp cu şoferii din facţiunile adverse. Jocul vă pune la dispoziţie trei rase cu istorie, caracteristici şi skill-uri unice, care sunt în relaţii foarte tensionate, chiar de ură aş putea spune: Humans, Biomeks şi Mutants. Fiecare rasă oferă componenţilor ei patru tipuri de specializări, meserii sau clase, cum vreţi voi să le spuneţi. Acestea sunt unice şi au caracteristici complet diferite, ceea ce creează din start diversitatea atât de necesară într-un astfel de joc. Dacă mai adăugăm nivelul impresionat de



Aibo în versiune futuristă


Trăgând cu tunul, câmpii cutreieram

customizare al mașinii, de la partea tehnică până la modul cum arată, mă îndoiesc că vom avea, ca în alte jocuri, două personaje identice. Din punctul meu de vedere, posibilitatea de a crea un avatar cât mai personalizat din toate punctele de vedere ar trebui să fie primul lucru pe lista de priorități a oricărui producător de jocuri online.


S-ar putea să fie descurajant să ataci un oraș



And the winner is... The Railgun

În ceea ce privește luptele, cele mai mari speranțe ale mele se îndreaptă spre această parte. Veți avea practic pe mână niște bolizi dotați cu cele mai distructive arme pe care vi le puteți permite. Sistemul este prezentat ca cel mai dinamic făcut vreodată într-un joc online. Fiind vorba despre viteze și arme foarte distructive, este de înțeles. Fiecare mașină va putea fi dotată cu un număr de arme. Configurația de bază ar fi cea cu trei: față, spate și plafon. Cele din față vor avea un anumit arc în care vor putea lovi, pe când plafonul va beneficia de o turelă cu arc de rotație de 360°. Controlul armelor se va face într-un mod asemănător cu cel din Battlefield, pentru o eficiență cât mai ridicată. Veți avea o serie de skill-uri secundare folosibile în luptă, care nu vor face altceva decât să transforme totul într-o nebunie care vă va obliga să gândiți cu viteza fotonului turbat. Practic, skill-ul celui de la tastatură va fi cel care va decide până la urmă sorții luptelor. Evident, dacă învingeți, veți putea loota. Sistemul de loot va fi identic cu cel din restul jocurilor de acest gen, cu diferența că va furniza materiale și componente stricate în general și foarte rar obiecte folosibile în starea lor naturală. Aici vor interveni profesiile și oportunitățile de câștig. În cazul în care mașina va fi distrusă și veți da colțul împreună cu ea, un vehicul aeropurtat va apărea și vă va transporta cu tot cu grămada de fiare în ultimul oraș în care ați fost, fără a pierde practic absolut nimic în afară de bani. Așadar, moartea nu va reprezenta o problemă. Se pare că și producătorii de jocuri au înțeles în fine că moartea nu este un lucru pe care noi îl așteptăm cu nerăbdare.


Moartea va fi omniprezentă

Dead Start

Ca să încheiem în forță, trebuie să știți că engine-ul jocului va face abuz de Havok 2, cel mai avansat motor fizic 3D în acest moment. Lumea se prezintă a fi complet destructibilă din toate punctele de vedere – clădiri, mașini, verdeață, arbori mutanți etc. Normal că cerințele de sistem vor bate de departe 800 de dolari, ceea ce va reprezenta fără îndoială un mare dezavantaj, însă luxul costă... Dinamismul se anunță cutremurător și din acest punct de vedere, practic având în față posibilitatea de a schimba în mod dinamic aspectul mediului de joc. Evident că vor exista niște limite, dar deocamdată nimeni nu vrea să vorbească despre ele. Cu speranța în suflet că voi avea în curând un cont de presă, vă las să urmăriți evoluția acestui joc până când se va lansa în toamna acestui an.

■ Locke

Titlu	Auto Assault
Gen	MMOG
Producător	NetDevil
Distribuitor	NCSoft
Procesor	PIV 1,6 MHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB, DirectX 8.0
Multiplayer	Exclusiv
Data apariției	toamna 2005
ON-LINE	eu.autoassault.com





Serious Sam II

Pentru a salva Pământul nu ai nevoie de minte. Nu întotdeauna...

Să fim, totuși, serioși. Orice prost grămadă are, din când în când, nevoie și de o mână de ajutor. Așa naiv cum e, Sam ne-a demonstrat în trecut că pentru a lichida mii și mii de lighioane de toate formele și mărimile în absența unei minți sclipitoare, este suficient să fii fericitul posesor al unui pachet de mușchi, al unui pușcoci cât toate zilele, al unui lansator de rachete și al câtorva


Biletul sau abonamentul la control!

sute de ghiulele prinse la centură. Serious Sam: The First Encounter, arcade shooter-ul devenit între timp un clasic al genului, și continuarea acestuia, Serious Sam: The Second Encounter, nu au făcut nimic altceva decât să pregătească terenul pentru un măcel de proporții inimaginabile. Dacă în prima parte valurile de monstruozități vi s-au părut cumva prea numeroase pentru a le face față, ei bine, băieții de la Croteam ne-au pregătit pentru sfârșitul acestui an o mică surpriză. Serious Engine, ajuns acum la a doua generație, le-a permis să creeze personaje de peste 100 de ori mai detaliate decât cele din jocul precedent și un mediu de joc uriaș, plin de viață și doldora de creaturi mai demente ca niciodată, toate acestea fără a scădea din gameplay-ul demențial cu care ne-am obișnuit. De asemenea, aceștia au promis că datorită noului engine, recordul atins cu primul Serious Sam la capitolul „cei mai mulți inamici pe metru pătrat la un moment dat" nu numai că va fi egalat, ci chiar va fi depășit, iar ca durată jocul va fi mai lung decât The First Encounter și The Second Encounter la un loc.


Cu OZN-ul la iarbă verde



Sam... I... am!

Povestea este foarte simplă. Dacă ai jucat Serious Sam, înseamnă că îți amintești de căpcăunul extraterestru Mental pe care Sam l-a expediat cu coada între picioare spre planeta sa natală, Sirius. Nerăbdător să-l curețe, Samy îl urmează, însă se vede nevoit să descopere toate fragmentele dintr-un străvechi artefact care, în final, îi va da puterea să-l învingă pe Mental odată pentru totdeauna. Evident, povestea asta nu-i nimic altceva decât un pretext pentru a alerga de colo-colo aruncând în aer cele 300 de lighioane ce vor umple la un moment dat ecranul monitorului. Toate acestea pe parcursul a peste 40 de niveluri și șapte locații diferite, de la jungle, mlaștini, planete vulcanice, până la orașe futuriste și multe altele. Cea mai mare grijă a lui Sam va fi AI-ul inamic, care a suferit o serie de îmbunătățiri față de primul joc, o parte dintre unități acționând acum pe post de comandanți ai propriilor trupe. Uciderea unui comandant va echivala însă cu aruncarea trupelor din subordine într-un con de prostie, din care au toate șansele să iasă cu picioarele înainte. Totuși, Serious Sam II va rămâne fidel rețetei originale. Cu toate că AI-ul va pune uneori în dificultate jucătorul, jocul va fi tot un fel de „taie și spânzură din goana trenului", ce te va arunca în brațele primitoare a sute de inamici strânși


Now this is what I call a gun!

laolaltă. Mediul de joc, la fel precum orătăniile ce-i fac zile fripte eroului, va fi și el destructibil, chiar dacă nu în totalitate. Geometria unor niveluri însă te pune să gândești de două ori înainte de a le distruge, cum ar fi cele în care predomină pereți de piatră ce se pot prăvăli peste nefericitul care a scăpat o rachetă aiurea.

Double the gun, double the fun!

Armele pe care Sam le-a folosit cu succes împotriva primelor valuri de invadatori au dispărut acum. În locul lor vom întâlni însă variațiuni pe


Dacă știam, veneam și eu cu niște farfurii

aceeași temă, cum ar fi pușcociul cu două țevi, lansatorul de rachete, lansatorul de grenade, tunul, pușca cu lunetă, precum și o serie de arme de distrugere în masă nou-nouțe. Acestea sunt Noua Serious Bomb, pe care încă nu a văzut-o nimeni la treabă, o nouă armă laser, un shotgun cu foc automat, uzi-uri, o armă cu plasmă și... cireașa de pe tort... un papagal care lansează din zbor bombe asupra inamicilor. În plus, cele două revolvere Colt își vor face din nou simțită prezența. În schimb, despre power-up-uri nu se aude mare brânză, producătorii dezvăluind deocamdată doar două: Serious Strength și Super Disco, acesta din urmă acționând ca un mecanism de îndobitocire a inamicului. În clipa activării acestuia se face auzită muzică disco, lumini multicolore inundă scena, lighioanele încetează atacul și se pun pe dansat, ocazie cu care Sam se apucă liniștit să măture cu ei ringul de dans. Pe parcursul celor aproximativ 30 de ore de zbenguială, Samy va întâlni și un număr important de NPC-uri care, uneori, i se vor alia în lupta împotriva hoardelor de orătănii pe care Mental i le trimite val după val în întâmpinare. NPC-urile pot manevra turele, pot lupta alături de Sam și chiar călători pe scaunul din dreapta al mașinăriilor pe care eroul nostru le va avea la dispoziție. Printre acestea regăsim motociclete rapide, plăci de surf, vehicule de două persoane, animale care pot fi călărite și care strivesc tot ce prind sub copite, inamici care pot fi folosiți pe post de cai de curse și uriașe bile cu țepi de genul celor în care numai hamsterii am văzut făcându-și damblaua. Inamicii sunt, de asemenea, pe cât de diverși, pe atât de amenințători. Pe lângă clasicii sinucigași cu bombe, ciudățeniile înaripate ce scuipă mingi de foc și scheletele ambulante, care acum au suferit o serie de upgrade-uri, avem de-a face și cu un număr însemnat de premiere: rinoceri uriași, similari taurilor din Serious Sam, păianjeni metalici, orci-jucători-de-fotbal-american ce se năpustesc cu armurile lor doldora de țepi asupra lui Sam în timp ce aruncă mingi de foc înspre acesta și multe alte asemenea drăcovenii. Ca noutate, inamicii pot folosi acum și nave de desant, înlocuind astfel respawn-urile și oferindu-i jucătorului posibilitatea să le distrugă înainte de aterizare. Cât despre Necrisca, ea nu mai este o simplă voce și sursă de informații pentru Sam, ci o femeie în carne și oase (cel puțin în cutscene-uri), Croteam asemănând interacțiunea dintre cei doi cu o parodiere a telenovelelor sud-americane.

Mai mult, mai bun, mai frumos, mai...

Pe lângă nivelurile standard, vor exista și o serie de niveluri bonus ce au o oarecare legătură cu firul narativ, iar în ceea ce privește multiplayer-ul am


Nu vă repeziți, că am destul pentru toți

aflat că se pune accentul pe modul co-op, sarea și piperul din Serious Sam. Despre celelalte moduri de joc însă, cei de la 2K Games n-au scos nici un cuvințel. Pe lângă engine-ul grafic de zile mari, Serious Sam II vine și cu un engine fizic pe măsură, ce îi permite lui Sam să interacționeze cu orice obiect și structuri din mediul înconjurător. De asemenea, o dată cu jocul va fi oferit atât editorul de niveluri, cât și cel de scripting, împreună cu toate nivelurile jocului. Despre aceste instrumente, 2K Games a afirmat că sunt mai flexibile și mai avansate din punct de vedere tehnologic decât cele ale jocurilor Half-Life 2 și Doom 3, pentru a le folosi cu succes nefiind necesare cunoștințe de scripting sau de programare. Cât de serios se vorbește despre Serious Sam II însă, vom afla abia la toamnă.

■ KiMO

Titlu	Serious Sam II
Gen	FPS
Producător	Croteam
Distribuitor	2K Games
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	toamna 2005
ON-LINE	N/A





The Bard's Tale

Legenda lu' Bardu' Lăutaru'

Deși s-ar putea să-mi ridic în cap comunitatea de erpegiști și risc să fac cunoștință cu un Levier +7 la o săptămână după apariția revistei, nu pot să nu mă întreb de ce nimeni nu s-a gândit să ia peste picior tiparul RPG-ului clasic până acum. Material e, Slavă Domnului, poate mai mult decât oferă toate celelalte genuri la un loc. Ia gândiți-vă la găleata de ironii acide ce poate fi deșertată exact în fața prințesei care stă ca proasta-n turn și așteaptă un cavaler căruia neprihănirea și soarele arzător i-au încins prea tare creierul, l-au cretinizat de-a binelea și l-au lipsit de ultima picătură de bun simț. Asta ca să nu mai amintesc de clișeul uber-personajului de nivel 40 care se întolește cu 999 de ocale de oțel, salvează lumea de hoardele nihiliste ale abisului și zbiară că vrea și sequel. Mai mult, de câte ori mă joc un RPG, o părticică din mine se simte ca un McGyver gol aruncat în mijlocul unei haite de lupi. Face el ce face, omoară un lup, îi fură paloșul pe care îl înfige în țeasta masculului alfa de la care șutește o platoșă de un chintal unde, în buzunarul de la piept, găsește un scroll potent ce îl ajută să transforme restul hoardei antagoniste în grătare bine făcute.

Toate acestea, și nu numai, se pare că i-au trecut prin cap și unei cuno-



Un blid de ciorbă poți să-mi dai?

ștințe mai vechi de-a noastră, Brian Fargo, unul dintre geniile creative de la fostul Interplay. Din fericire pentru noi, el nu s-a mulțumit doar să-și discute ideile la o halbă cu prietenii, ci le-a făcut cunoscute lumii întregi prin intermediul lui The Bard's Tale.

Dați un leu pentru derbedeu

Cutscene-ul introductiv ne înfățișează un bard hămesit adulmecând la poarta unei cârciumioare idilice pogorâte parcă din legendele scoțiene (de fapt, toată lumea Bardului este inspirată de miturile insulei Orkney... Scoția), unde lumea bea, cântă și dansează fără grija zilei de mâine. Sfâșiat de foame, lăutarul nostru își transformă durerea în forță creatoare, pune mâna pe cobză și, după un solo mistuitor, o rozătoare în delir decide să i se alăture. Un observator puțin mai naiv ar avea impresia că singurătatea excesivă l-a determinat pe eroul nostru să-și caute prieteni printre necuvântătoare, însă când șobolanul dă buzna peste șleahta de bețivi ce-și făcea veacul în tavernă și se repede ca glonțul la hangiță, motivele cobzarului devin evidente. Ușa se dă de perete, lăuta iese din teacă, două riff-uri agresive sfâșie aerul îmbâcsit de aburi alcoolici, iar șobolanul nu mai face față emoției și devine una cu Universul. Răsplata nu întârzie să apară și astfel un stop-cadru îndelungat pe bustul hangiței recunoscătoare și promisiunea unei mese calde și a unui așternut așijderea eclipsează recunoștința veșnică a oricărui zdrențăros scăpat din ghearele portărelului și dau un sens sacrificiului bietului șoarec.

Din aventură în aventură, bardul ajunge să fie convins (cu greu) să-și facă drum prin împrejurimile unui turn unde așteaptă, plină de speranță, clasica prințesă. Care prințesă se dovedește a fi departe de tiparul fecioarei de douăzeci de ani în noaptea nunții. Și astfel, iată-ne îmbarcați într-o călătorie inițiatică plină de învățăminte printre clișeele erpegistice care ne bombardează PC-urile de la începuturi și până în prezent.

După cum vedeți, suntem informați extrem de subtil, prin intermediul replicilor unui individ foarte vorbăreț și nepoliticos pe care Creangă l-ar fi luat copil de suflet, că faima nu ține de foame și o prințesă nu face doi bani fără o ladă de zestre sau cunoștințe solide în domeniul erotismului. Și dacă replicile acide ale bardului nu sunt de ajuns, poate



Dragonul blănos de vizuină. Ultimul din specia lui...

cele șase schelete cu eticheta „Chosen One" o să vă pună pe gânduri. „Ales de cine... și mai ales, pentru ce?".

Dă-i bardului o sabie și o bea

Deși nu ne-am fi așteptat ca un muzician rafinat să-și pună mintea cu bandele de netrebnici afoni care-l fugăresc prin pădurile veșnic verzi, în Bard's Tale violența este soluția tuturor problemelor. În plus, numărul situațiilor în care violența ar putea fi ocolită e redus drastic de limba mai ascuțită decât briciul lui Figaro. Oricum am lua-o, va trebui să tăiem în carne vie. Ușor de zis, dar cam greu (și plictisitor) de făcut. Sistemul de combat este simplificat cam prea mult până și pentru un joc din categoria lui Bard's Tale. Tot ce ai de făcut e să muncești butonul de atac până ți se pun cârcei la degete și să înjuri ca un birjar de câte ori o haită de goblini se cred pe terenul de rugby și țin morțiș să facă grămadă în jurul bardului. Variații sunt foarte puține și, dacă răbdarea nu este unul din punctele tale forte, s-ar putea, asemenea bardului, să abandonezi salvarea unei domnițe în pericol pentru o seară de dans și voie bună la birtul local.

Tot din motive de „neîmpovărarea gamerului cu detalii inutile" s-a renunțat la inventar și la un micromanagement mai complex al personajului. Loot-ul este transformat pe loc în arginți, iar dacă o armă puțin mai potentă decât cea din dotare se întâmplă să fie lăsată



P'aia cu "Hai Liberare!" o știți?

în urmă de un inamic mult prea grăbit... știi ce se întâmplă... cea din urmă va fi cea dintâi :). La fel se întâmplă și cu echipamentul defensiv, totul este folosit pe loc, nimic nu este pus la păstrare. Mai adaugă un skill tree rudimentar și câteva atribute anemice și vei obține un pui de Hack and Slash căruia abia i-au dat ochii. Sper totuși că, în cazul apariției unui sequel, Fargo va acorda mai multă atenție acestor „mici detalii".

Din fericire, Bardul nu duce singur greul și este înconjurat mai tot timpul de câțiva aliați credincioși, deși motivul „loialității" lor nu este caracterul excepțional de care dă dovadă lăutarul ci, mai degrabă, sunt fermecați de talentul lui artistic. Să explic. Sistemul de magie are ca punct central „chitara" și cele câteva acorduri pe care orice folchist ar trebui să le știe. Bagi o „Amintire cu Haiduci", hop apare o haiducă înarmată cu un arc gata să ia toți banii la lupii sărmanii. Ai nevoie de un healer competent, o dai frumos pe „Sireacă Inima Me" și-ți apare doctorul la poartă. Și așa mai departe. Exact același sistem se aplică și în cazul magiei alb-vindecătoare. Zdrăngănești puțin din lăută și apare Zâna Paracetamolului care-ți ia durerea cu mâna. Partea proastă e că inamicii nu dau doi bani pe muzică și, în timp ce încerci să le descânți din chitară (acțiune care necesită câteva secunde bune), afonii sar pe tine ca puricii pe câine și există o mare posibilitate să dai colțul înainte să apuci s-o fluieri pe tanti cu aspirina. Lucru destul de enervant, mai ales că poțiuni de sănătate nu se găsesc pe toate drumurile (a se citi „lipsesc cu desăvârșire").

Masa și dansul vor avea loc în temniță, celula 2

Și iată-ne ajunși la principala ocupație a oricărui bard respectabil: cântecul și voia bună. Actorii care își împrumută vocile grămăjoarelor de poligoane se potrivesc ca o mănușă atmosferei. Vocea Bardului aparține inconfundabilului Carry Elwes (îl știți din Robin Hood and the Men in Tights) și, sincer să fiu, cred că nimeni nu s-ar fi descurcat mai bine decât el. Naratorul, personaj situat la polul opus, este jucat impecabil de Tony Jay, pe care l-ați mai auzit în Icewind Dale (Kresselack), Planescape Torment (Transcendent One), Fallout, Blood Omen și multe alte jocuri de referință.



Încă unu' și am cojoc...



Pe fundal, din când în când, mai răzbat un tril vesel de cimpoi, o vioară sprințară, un fluieraș de os sau, prin cârciumi, câte un cântecel popular irlandez numai bun de urlat la beție. Per total, un fundal sonor pe care ai toate șansele să-l întâlnești și într-o cârciumă irlandeză.

Nu pot încheia articolul fără a pomeni ceva despre motorașul grafic care pune tot acest angrenaj în mișcare.



Behold The Bard!

Prea multe nu sunt de spus, este vorba de o versiune puțin modificată a engine-ului Snowblind, folosit cu succes (ce-i drept, acum vreo doi ani) în Baldur's Gate: Dark Alliance și Champions of Norrath. Nu strălucește prin absolut nimic, nu oferă o funcție de zoom cât de cât decentă, iar mișcările camerei sunt puțin cam limitate, deci nu vă așteptați la cine știe ce revelație. „Mediocru" este cuvântul de ordine, după cum puteți observa și în screenshot-uri.

La final, ca un om care a văzut Monty Python and the Quest for the Holy Grail și Robin Hood and the Men in Tights de cel puțin zece ori, vă sfătuiesc să nu pierdeți ocazia de a vă da în petec într-un univers în care umorul este rege. Totuși, pentru cei care și-ar omorî cel mai bun prieten dacă l-ar lua în râs pe Căpitanul Picard, am alt sfat: ocoliți The Bard's Tale cu orice preț. Aici n-o să găsiți altceva în afară de hohote de râs.

■ cioLAN

Titlu	The Bard's Tale
Gen	Action-RPG
Producător	InXile
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	PIV 1,3 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB (Vertex Shader v1.1)
ON-LINE	www.thebardstale.com



Grafică	7/10
Sunet	9/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	9/10
Impresie	8/10

8

Rising Kingdoms

Zeii și-au întors fața și lumea a devenit 2D și plină de bug-uri

Pe vremuri, când tinerețea și neliniștea îmi susurau prin vene, aveam o pasiune deosebită pentru jocurile din genul RTS. Acum, nu că n-aș mai fi tânăr, dar m-am liniștit, RTS-uri îmi plac încă, însă într-un mod mai puțin deosebit. Motivul este simplu, și anume acela că nu am mai văzut o strategie care să aducă ceva original de foarte multă vreme. De trei ani de zile mă izbesc de aceleași probleme, chiar dacă diferite de la un joc la altul. Din acest punct de vedere, jocul de față aproape că m-a surprins prin lipsa unor lucruri despre care chiar credeam că nu e posibil să mai fie „omise". Dar, până la urmă, mai trebuie să joci și așa ceva pentru a le putea judeca mai bine pe restul.

Zeii plictisiți

Acțiunea se petrece într-un cadru complet nefamiliar, fantasy, deși toate testele psihologice pe gameri au dovedit că jocurile cu cel mai mare succes sunt amplasate într-un cadru cât de cât familiar. Evident, lucrul acesta poate fi interpretat și ca originalitate. E vorba de un plan al existenței, aspațial și atemporal (în condițiile în care așa ceva e posibil), pe ceva nespecificat (planetă, lună, asteroid sau cometă), cu numele de Equiada. Aici trăiau pe vremuri câteva rase, adică vreo opt, în pace și bună înțelegere, mai ales pentru că zeii blocaseră o hologramă zâmbitoare pe cerul lor... Dar, la un moment dat, zeii s-au plictisit de atâta pace și înțelegere și s-au deplasat spre alte locuri unde lumea era mai puțin tolerantă. Ca urmare, aceste rase au pus mâna pe ce au găsit și au încercat să recheme zeii dându-și în cap. Însă degeaba, așa că dacă oricum nu mai conta și cum începuse să le placă, nu s-au oprit. După o vreme (sute și mii de ani), s-au ridicat trei rase mai puternice: Humans (se putea să lipsească?), Foresters (clorifili le-aș putea spune) și Darklings (niște indivizi mai intoleranți decât toți). Acum că am stabilit puterile, evident că fiecare dintre ei încearcă să preia conducerea Equiadei, cu mic, cu mare, ca să aibă cât mai multă putere. S-a mai întâmplat și la noi și mă îndoiesc că nu o să se mai întâmple.

Ficiăruri

Ca urmare, avem la dispoziție trei campanii, fiecare cu rasa ei. Astfel, putem să ne hotărâm care dintre ei merită să treacă într-un plan superior al existenței. Oamenii, ca de obicei, sunt în principiu o rasă pașnică și înțeleaptă. În loc să se lupte cu celelalte rase, se războiesc între ei pentru putere. Normal că la un moment dat dau și peste celelalte rase care, evident, sălbatice așa cum sunt, profită de slăbiciunea determinată de cretinismul autentic prezent în rândurile celor ca noi. Fiecare rasă are la dispoziție pe parcursul campaniilor un număr de patru eroi care, spre deosebire de unitățile de rând, mai au și niște caracteristici speciale. Pot fi echipați cu artefacte căzute ca în Diablo de la unii sau de la alții și își pot dezvolta niște skill-uri. Învățarea acestor skill-uri depinde de ceea ce numim„glory points", care se obțin foarte greu, prin diferite metode, în funcție de rasă. Jocul are printre altele și limită de populație, care poate fi crescută prin construirea de case (Humans, Foresters) sau de soulwatchers (Darklings). Problema e că fiecare casă în plus costă puncte de glorie. De aceea, de cele mai multe ori sunteți puși în situația critică de a alege între a vă dezvolta eroul sau a construi hoarde de trupe. Acest sistem, trebuie să recunosc, este original, însă frustrant. Mare noroc că artefactele căzute de obicei sunt puternice și dau eroilor abilități interesante. Pe lângă aceste puncte de glorie, mai pot fi adunate în stil clasic două tipuri de resurse, și anume cristale (o raritate în general), respectiv gold. Un alt lucru interesant în acest joc sunt coloniile independente. Acestea sunt alcătuite din cele cinci rase adiționale și


Lupi cu dinții de oțel


Trolii imobili ca pietrele...




Câteva verze


Plictiseală pe tărâmurile diavolilor

pot fi cucerite pentru a furniza unități în general foarte puternice și folositoare. Problema este că o astfel de colonie, odată capturată de adversar, nu mai poate fi recucerită... ceea ce este o tâmpenie, dintr-un anumit punct de vedere. S-ar putea justifica prin loialitatea lor excesivă față de aceia care i-au decimat primii. Oricum, este o adiție interesantă care dă un dinamism particular jocului.

Alte ficiăruri

Personal, m-am atașat de Foresters, care sunt niște ființe crescute din plante și animale și care controlează forțele ascunse ale codrului lui Eminescu. Dintre ele, cele mai plăcute ființe sunt niște micuțe zâne cu o față zbârcită, sprites, care intră în unități și le sug seva sfântă a vieții, mânca-le-ar tata. Darklings sunt o rasă mai întunecată, care, culmea, și-ar fi văzut de treaba lor dacă nu ar fi fost atacați de cruzii, sângeroșii, violenții și frustrații elfi. Au niște unități foarte interesante care se zbat să treacă printr-o campanie extrem de grea (gen ia șapte unități de-aici și cucerește harta). În general, cele trei rase sunt foarte echilibrate la un anumit nivel, mai ales în multiplayer. În single player am avut permanent senzația că, indiferent cu ce rasă am jucat, întotdeauna oponentul era mai tare. Probabil că era vorba de AI, care pot spune că e destul de reușit scriptat, și nu vreun trick al producătorilor ca să facă jocul mai interesant.

Și anti-ficiăruri

Cum spuneam, s-au uitat niște lucruri esențiale pentru un joc de genul acesta, cum ar fi imposibilitatea de a distruge clădiri și unități. Adică, într-un joc în care ai o limită atât de strictă de populație, e absurd să nu poți omorî țărani pentru a face unități. Dat fiind faptul că unitățile nu-și refac sănătatea (exceptând Darklings) în timp, la fel, trebuie să îi trimiți la moarte pentru a putea crea altele sănătoase. Cu clădirile la fel, în sensul că dacă ai greșit ceva... O altă omisiune ar fi lipsa butonului de stand ground complet. Adică există, dar întotdeauna vor ataca tot ceea ce este inamic aflat în range-ul lor... ceea ce e problematic atunci când ai unități stealth. O altă problemă majoră este aceea că eroii nu-și păstrează skill-urile învățate de la o misiune la alta, ceea ce înseamnă alte frustrări cu punctele de glorie. Deasupra tuturor se află faptul că jocul este complet 2D, izometric și pazvante-chioric. Părerea mea este că trăim într-o eră în care numai jocurile în mod text își mai pot permite să fie 2D, fără să atragă critici. Totuși, grafica arată bine, nimic de zis, doar că e cam târziu pentru ea. În schimb, coloana sonoră e excelentă, chiar dacă partea muzicală are patru piese. Ideea e că sunt faine și în format .ogg, deci exportabile în Winamp. În concluzie, să cumpărați jocul ăsta când v-oi spune eu că merită! A, și ca să nu uit, unele icon-uri ale eroilor seamănă dubios de mult cu cele din Warcraft III.

P.S. Dicționar: „ficiăruri" = românescul pentru englezescul „features" = „caracteristici"

■ **Locke**

Titlu	Rising Kingdoms
Gen	RTS
Producător	Haemimont Games
Distribuitor	Black Bean
Procesor	PII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.risingkingdoms.com



Grafică	**6/10**
Sunet	**8/10**
Gameplay	**7/10**
Multiplayer	**7/10**
Storyline	**8/10**
Impresie	**6/10**

7

Juiced

Curse pe benzi și pe bande

Prin mulțimea de rețete de succes pentru realizarea unui joc și-a făcut loc și cea inspirată din cursele ilegale de mașini. După ce EA, cu al său Need for Speed Underground, a oferit gamerilor adrenalina și caii putere din aceste curse, era de așteptat ca și alții să încerce fericita combinație. Ideea e simplă. Vezi ce a făcut cel dinaintea ta, ce i-a lipsit, ce poți să aduci nou și care sunt elementele cheie prin care să promovezi produsul tău. Și uite așa a apărut și Juiced, care pune accentul pe atmosfera din jurul acestor curse. Totuși, până să luăm în considerare atmosfera, sunt alte lucruri de care trebuie să ținem cont.

Parcul auto Juiced

... nu se prezintă rău deloc. Avem peste 50 de mașini cu care să ne facem de cap și pe care să încercăm cele peste o sută de posibilități de tuning. Cariera ta începe în Angel City cu 40.000 de dolari în buzunar și câteva mașini puse la vânzare de dealer-ul din zonă. Alegerea mea a fost un Peugeot 206 GTI, care trei curse și câteva zeci de mii de verzișori mai încolo nu mai avea rival, indiferent de tipul de cursă la care participam. Pe măsură ce folosești mașina, se deblochează și „moduri" noi pentru ea, pentru care e bine să dispui de fondurile necesare cât mai repede. Un început bun aduce o continuare pe măsură și, până să-ți dai seama, pe lângă prima ta mașină te trezești în garaj și cu un Mustang 67 sau cu un Dodge Viper GTS. Mașinile din joc sunt împărțite în opt clase, în funcție de puterea pe care o dezvoltă. Modificările pe care le facem pot să încadreze mașina în clase diferite, de aceea e indicat să te gândești bine înainte de a alege unde și ce upgrade-uri faci. Asta pentru că printr-o modificare minoră poți să transformi mașina dintr-un bolid la clasa ei într-o rablă la o clasă superioară. Pe lângă îmbunătățirile ce pot fi aduse motorului, frânelor, suspensiilor sau altor părți care influențează performanța, avem și opțiuni de a modifica aspectul mașinii. În final însă, tot în același loc vom ajunge cu ea, asta dacă o vindem sau o pierdem între timp, pentru că în Juiced acest lucru este posibil. În afară de cursele de circuit și de sprinturi, avem la dispoziție și două moduri noi de joc: Pink Slip și Show Off.

În Pink Slip miza pentru care alergi este chiar mașina cu care intri în cursă, iar cea mai sigură variantă de a nu pleca pe jos acasă este să participi la curse de scurtă durată și pe un traseu pe care îl stăpânești. Show Off-urile sunt demonstrații de virtuozitate de pe urma cărora nu scoți bani, însă acestea te ajută să-ți clădești faima în Angel City. Combo-urile de 360°, derapajele controlate și alte manevre îți aduc punctele necesare îndeplinirii obiectivului în timpul dat. Pentru Show Off avem la dispoziție și un tutorial în care sunt explicate metodele de executare a manevrelor și cu ce mașini, în funcție de tracțiune, poți să te dai în spectacol. Unul dintre lucrurile pozitive în controlul mașinilor este chiar faptul că se simte diferența între tracțiunea pe față și cea pe spate. Totuși, cursele în sine mi-au amintit mai mult de anticul Lotus decât de un simulator din zilele noastre. Posibilitatea de a face derapaje controlate este mult prea generoasă; în reali-


Bine că nu am ajuns și pe un drum forestier


Poate pică un avionaș

tate, în multe din situațiile în care am pus mașina în viraje ar fi urmat câteva răsturnări spectaculoase. Avantajul de a urma trasa ideală nu se simte aproape deloc și faptul că te afli pe sensul corect de mers pare să fie de ajuns, mai ales când golești și tuburile de N2O. AI-ul nu se comportă rău, însă după ce te obișnuiești cu mașina și ai învățat traseul, ești cam singur pe circuit. Chiar cu adevărat singur pentru că în Juiced nu vezi roată de vehicul străin cât ești pe circuit. Nici măcar poliția nu apare când ies băieții răi pe străzi. În schimb,


Nu ne uităm la cauciucuri

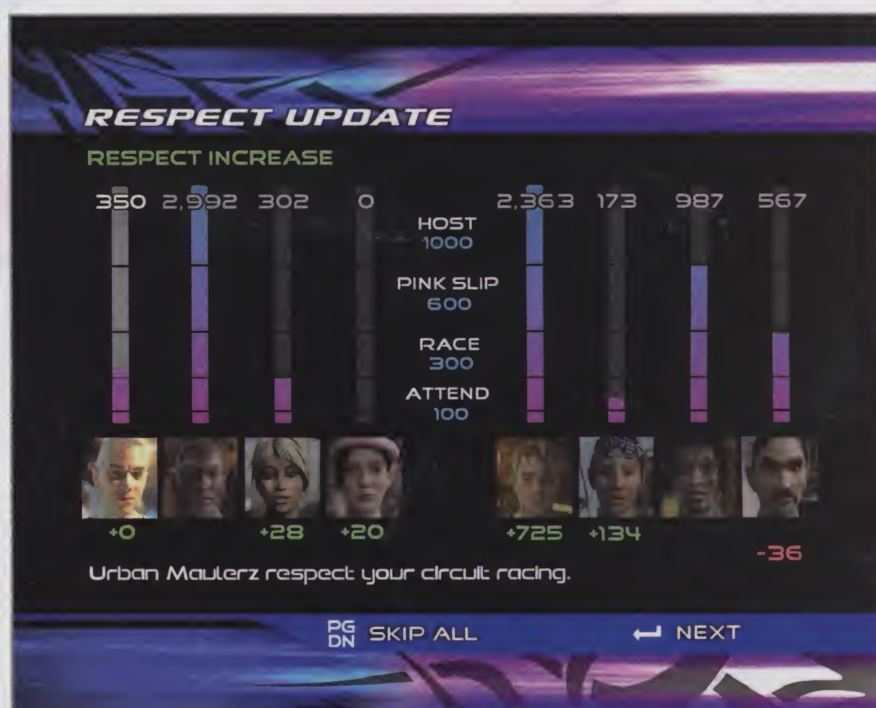


am văzut câte un elicopter, niște telecabine și parcă un biplan. Revenind la AI, trebuie spus că acesta face greșeli mai ales când e pus sub presiune și i-ai închis ușa în nas de câteva ori. Prin acest lucru s-a dorit realizarea unui AI cât mai real posibil și e chiar plăcut să-l mai vezi și pe el în decor.

Producătorii jocului au implementat și un damage system care însă e subțire rău. Singurele probleme reale pe care le-am avut au fost la direcție și nitro, despre care ești anunțat că se pierde. Ar fi fost binevenite câteva probleme la motor, măcar la sprinturi când schimbi manual vitezele, sau câte o roată care să aleagă altă direcție. Mașina se poate repara la sfârșitul fiecărei curse contra unei sume de bani, iar în cazul în care nu-ți permiți costul reparațiilor, acestea sunt achitate MEREU ba de un unchi bogat, ba de un admirator sau de un anume Mr. Wolf. Eu i-am tot așteptat să vină să-și ia banii înapoi sau să primesc SMS-uri de amenințare de la Mr. Wolf, însă nimic.

Restepka

În Juiced, pe lângă banii care vin și se duc la fel de ușor, în urma evoluțiilor tale câștigi și respectul liderilor celorlalte găști care au același hobby ca tine and ya crew. Fiecare dintre ei apreciază lucruri diferite, așa că nu ajunge să câștigi cursele la care participi. Colecția de mașini, prestația la Show Off-uri și înclinația ta spre pariuri sau curse Pink Slip sunt câteva dintre lucrurile care impresionează. O dată ce le-ai câștigat stima și mândria, ești invitat la evenimentele organizate de ei, poți să intri în curse Pink Slip și să organizezi curse pe teritoriul lor. Toate acestea de fapt îți deschid drumul spre sumele mari de bani. Sprinturile, cel puțin, devin o soluție foarte simplă pentru câștiguri semnificative. Cu o mașină bine pusă la punct, în câteva secunde poți să faci rost de peste 100.000 de dolari (care în economia Juiced reprezintă două Dodge Viper nou nouțe) sau de încă un bolid. Tot respectul te ajută să recrutezi noi membri care să concureze sub culorile



Să curgă respectul... și banii

Aventura Juiced

După ce jocul produs de cei de la Juice Games a rămas fără distribuitor în urma falimentului companiei Acclaim Entertainment de anul trecut, au apărut multe semne de întrebare legate de viitorul lui. Inițial, cei de la Take-Two (GTA) anunțau cu surle și trâmbițe că o înțelegere cu Acclaim e ca și încheiată. Totuși, în final, cei de la THQ au câștigat cursa pentru promițătorul pe atunci Juiced. Diferența a fost făcută de o jumătate de milion de dolari oferită în plus de THQ, peste cele zece milioane pe care Take-Two era dispusă să le plătească. Un alt motiv pentru care Take-Two a renunțat se pare că a fost faptul că jocul nu mai putea fi lansat înaintea sărbătorilor de iarnă din 2004. În cursa pentru Juiced s-au mai aflat la un moment dat și companiile Midway, Namco, Atari și Electronic Arts, aceștia din urmă renunțând după o sesiune de negocieri ce a durat aproape 12 ore. Sunt curios care erau planurile EA pentru joc.

micuței tale organizații, iar astfel vei avea posibilitatea să participi și la cursele pe echipe. Până să dea rezultate, noii piloți îți mănâncă banii și îți bușesc mașinile cu nonșalanță. Pentru ca skill-ul lor să crească, trebuie să-i lași să-și facă de cap o perioadă prin cursele în care îi înscrii. Însă și după ce iscusința lor în ale condusului a crescut, nu te poți baza pe ei. Sprinturile sunt locul



A crescut sub ochii mei

în care anti-talentul lor se poate observa în toată splendoarea lui. În ciuda faptului că îi puneam la dispoziție o mașină pe care câștigam cursele fără să folosesc nitro-ul din dotare, el (unu' de-și spunea Chief) reușea câte o serie de trei clasări pe ultimul loc, de mi se rupea inima când îl vedeam. În cursele pe echipe eram nevoit să apelez la tot felul de mârșăvii, de care și acuma îmi e rușine, doar-doar mai câștigă și ei câte o poziție. Așa că prezența lor în joc nu este tocmai unul dintre punctele forte ale jocului. Poate doar o modalitate de a-ți mai tăia din venituri și de a oferi posibilitatea unui nou gen de curse.

2 Juiced

Dacă mașinile sunt realizate acceptabil, mediul în care se desfășoară cursele lasă de dorit. Ne sunt servite niște clădiri de zici că-s din carton și câțiva spectatori pe margine, aflați în siguranță după parapetul de protecție care împiedică orice abatere de la traseu. Este de admirat totuși că producătorii nu s-au ascuns după cortina nopții sau în spatele a mai știu eu ce efecte menite să le mascheze nereușita la capitolul grafică. Sunetul bâzâie și el pe acolo, iar în timpul curselor, pe lângă motoarele turate și scârțâitul roților, se aud comentariile celorlalți concurenți (fiecare cu ce-l doare) și melodiile de pe soundtrack-ul jocului, printre care se pot distinge Xzibit și Roni Size. Jocul are și opțiune de multiplayer, însă în LAN nu merg cursele Pink Slip și Show Off-urile. În schimb, pe net ai de toate, inclusiv



Totul e să nu decoleze

posibilitatea să-l lași fără mașină pe vreun dude din celălalt colț al lumii care a avut nesăbuința să se pună cu tine. Acesta este Juiced, care poate ar fi avut o soartă mai bună dacă nu era amânat și apărea precum a promis, în 2004. Oricum, unghiul de abordare a acestei teme este destul de interesant și cu puțină muncă din partea lor și niște răbdare din partea noastră s-ar putea să avem parte de un rezultat pozitiv. Până atunci, ne întoarcem la ale noastre.

■ Rzarectha

Titlu	Juiced
Gen	Racing
Producător	Juice Games
Distribuitor	THQ
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 933 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.juiced-racing.com



Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	5/10
Impresie	7/10

6,8



Vă grăbiți tare?

Fanatic Gamer

E DESPRE JOCURI

cu Carmen Ivanov

În colaborare cu LEVEL

Singura emisiune radio despre jocuri de PC și Console.

Ascultă despre cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.

Află totul despre Anarchy Online, și câștigă o mulțime de premii așa cum vrei.

In fiecare duminică de la ora 12, la Radio Mix București pe 100,6 FM, în rețeaua MIX FM, și pe internet la www.infomix.ro.

Radio MIX Bucuresti www.infomix.ro

RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!

Inundație în parc

După câteva luni în care am avut timp să ne acomodăm cu noua înfățișare a parcului de distracții și să visăm structura meniurilor, suntem răsplătiți cu primul expansion, pe numele său de cod Soaked. Așa că e timpul să ne punem pe treabă și să oferim noi metode de distracție contribuabililor pe care i-am amețit cam mult pe uscat.

Aşa da Aqua Land

Ca în orice Tycoon, și în Soaked scopul este să realizezi circuite deschise, de mare viteză, dinspre buzunarele vizitatorilor spre conturile tale. De asemenea, acest lucru se realizează tot după descifrarea meniurilor și după mult profit reinvestit. În final însă, banii ajung unde le e locul, iar noi îndeplinim obiectivele misiunilor. Evident că cei care au jucat RollerCoaster Tycoon 3 se vor descurca mai bine, însă și ei ar trebui să treacă prin noua perioadă de instructaj. După ce ai văzut încă o dată cum ți se dezvăluie soluțiile la toate problemele pe care le-ai avut când ai crezut că poți să faci avere fără tutorial, e timpul să te apuci de cele nouă misiuni din campanie. Pe lângă toate atracțiile disponibile în jocul original, Soaked îți pune la dispoziție carusele noi, piscine, plus o mulțime de elemente decorative combinate sub două teme noi: Atlantis și Paradise Island. Alt lucru pe care îl aduce acest expansion este un MixMaster mult mai complex. Acum poți să le oferi vizitatorilor un spectaculos joc de artificii combinat cu lasere și jeturi de apă, toate sincronizate după cum crezi tu de cuviință. Pe lângă presetările disponibile, poți să creezi variante noi, de exemplu, să proiectezi pe un perete desene realizate de tine sau să găsești o soluție nouă de a-i uda pe toți curioșii aflați în zonă. După ce te obișnuiești cu el, MixMaster-ul devine destul de captivant și nu e exclus să te trezești cu mulțimea furioasă care bântuie pe alei în timp ce tu pui la punct ultimele detalii ale show-ului.

Realizarea diferitelor construcții care să îmbogățească parcul poate fi destul de dificilă mai ales până te obișnuiești cu efectele pe care le au diferitele unelte pe care le folosești. Modificarea reliefului poate să-ți scoată ceva peri albi, în timp ce îți aduci aminte cât de ușor mergea treaba în Transport Tycoon, primul titlu semnat Chris Sawyer. Nu e tocmai ușor să vezi cum se duc banii, iar forma dorită se încăpățânează să apară. Apropo de relief, trebuie spus că în RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!, caruselul poate fi construit și prin munți sau dealuri, singura condiție este ca intrarea și ieșirea să fie făcute printr-un perete vertical.


Cuvintele Loch și Ness vă spun ceva?


Care nu se îneacă primește o oră cu scuterul

După cum am spus, o altă particularitate a acestui expansion sunt piscinele. Acestea pot fi construite aproape în orice fel dorești din punct de vedere al designului și cu puțină imaginație se poate crea un complex impresionant care să se integreze în splendoarea de parc pe care l-ai făcut. Pentru utilarea piscinelor avem aproape (lipsește pool bar-ul) toate cele necesare astfel încât cel care a achitat taxa de intrare să tragă o bălăceală pe cinste. Mașină de făcut valuri, lumini în piscină, jacuzzi-uri, șezlonguri și supraveghetori, inspirat incluși la decoruri&stuff pentru că nu s-ar coborî din scaun nici morți. Lucru care pare ciudat mai ales când te joci cu mișcările de maus (proaspăt introduse) și le oferi celor aflați în piscină (free of charge) câte un vârtej sau valuri. Lacurile sunt și ele valorificate. Pe lângă posibilitatea de a crea cascade, care dau un plus aspectului locului, pe suprafața

lacurilor turiştii se pot da cu scuterul, barca cu motor sau, dacă într-adevăr nu au ce face, cu liniştitele hidro-biciclete. Şi aici, ca şi la construcţiile în care sunt implicate maşinuţe, buşteni, ceşcuţe ş.a., staţiile trebuie să fie cât mai lungi pentru a putea folosi un număr mai mare de ambarcaţiuni şi, implicit, a ridica încasările. Nu în ultimul rând, vizitatorii pot fi impresionaţi de programele cu balene sau delfini. Nu încercaţi să îndesaţi balena în piscină pentru că nu o să meargă. Pentru aceste show-uri se amenajează o „baltă", iar apoi se instalează toată şandramaua. Un lucru mărunt, dar deosebit de ingenios pe care îl aduce Soaked este Passport Station-ul. Aparent o metodă de a-i răsplăti pe cei care au efectuat un anumit număr de curse, acesta este de fapt o formă de manipulare. Prin amplasarea lor în diferite locuri din parc dirijezi persoanele care au strâns n ştampile, iar acum vor să primească premiul promis.



Vă rugăm, nu hrăniţi rechinii şi nu alergaţi piranha



Eşti sigur că vrei să sari?

Foarte păcat

Pentru că apa este laitmotivul acestui expansion, era normal să arate impecabil: reflexii, refracţii, mişcare şi o culoare credibilă. Restul decorurilor şi în general tot ce construieşti sunt şi ele plăcute ochiului, mai ales că vorbim de un tycoon. Până şi omuleţii cărora un simplu zoom le evidenţiază unele anomalii fizice, de sus arată minunat. În special când se înfurie că le-ai spart balonul. Paradoxal însă, în Roller Coaster Tycoon 3: Soaked!, când lucrurile încep să meargă bine, de fapt încep să meargă prost. Când să te bucuri şi tu că parcul mişună de turişti, toate instalaţiile merg ca pe apă, iar ATM-urile sunt deschise, jocul începe să se mişte din ce în ce mai prost. În anumite momente, devine chiar imposibil de jucat. Nu vreau să enumăr acum jocurile cu o grafică mult mai bună care au mers perfect, însă în mod cert este nevoie de un patch care să se ocupe de această problemă. Poate integrat în expansion-ul următor. Sunetul în schimb nu ne face absolut nici o problemă şi este descris foarte exact în titlul jocului: tycoon. Acesta a fost primul expansion apărut pentru Roller Coaster Tycoon 3 şi dacă eşti un pasionat al acestui gen, atunci nu se mai poate fără Soaked!

■ **Rzarectha**

Titlu	RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!
Gen	Expansion de tycoon
Producător	Frontier Developments
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,3 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.atari.com/us/games/rct_3_soaked/pc



Grafică	9/10
Sunet	7/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8



Nici noaptea nu vă potoliţi ordinarilor?!

BATTLEFIELD 2

Eroi au fost, erori sunt încă/Și-or fi în neamul românesc...

După cum spune cântecul, suntem rupți din stânca mamă, din granitul munților Carpați, din pământul pe care calcă și copita crestată a patrupedelor mioritice. Ar trebui să fim mândri de perspectivele luminoase care ni se arată în fața ochilor, chiar dacă eludează cu încăpățânare câmpul nostru vizual. Se pare că și alții ignoră potențialul nostru, apropo de numărul „impresionant" de jocuri inspirate din istoria românilor, adică a noastră. Iată că nici Battlefield 2 nu se dezminte, pentru că tot despre lupta eternă între socialismul științific și plaga capitalistă este vorba, la un alt nivel, dar oricum... Nu văd de ce nu putem să facem un pas înainte, să cincinalizăm un pic lucrurile, să atragem atenția și să arătăm lumii că egalitatea este bună, mai ales dacă nu este între noi. Un pic de imaginație, dragi... oameni. Sunteți cei aleși! Piramida e cristal din Făgăraș și pe voi vă așteaptă, mă! Păi io să vă zic?!

La Rovine în birturi

Îs curios unde s-a pus la cale producția acestui joc. Dacă ar fi să luăm ca exemplu stilul local al nașterii ideilor,

aș spune că la început a fost un individ care împreună cu prietenii săi stătea la masă... care nu avea cum să fie goală. El a zis după o vreme: „Mă, voi știți, mă, ce au făcut românii la Mărășești?". După întrebările de rigoare gen „Ce sunt ăia români", „Ce legătură au cu Mărășeștu'?" și dacă Ghiță de la Sculărie era român, au primit răspunsul – „Românii au murit la Mărășești, bă!". Cu gândul la asta, s-au dus toți la muncă și i-au zis lui Electronic Arts, citez: „Uite ce au făcut românii la Mărășești, și noi asta vrem să facem". EA a ridicat o sprânceană cu vreo 30 de manageri pe ea, care au zis: „Bă, o să faceți voi ce au făcut românii la Mărășești când om ajunge noi dentiști în Deltă!!". Însă EA a reținut ideea și a angajat alți oameni care nu știau ce e ăla Mărășești, deși unul avea o soră care ținea în casă o romancă al cărei bărbat lucra pe șantier și fuma niște țigări cu miros de praf de pușcă. Așa că în loc să capete numele de răsunet patriotic și revoluționar „Battlefield Mărășești", i s-a spus simplu Battlefield 1942. EA s-a uitat și i-a plăcut ce a făcut, așa că a declarat următorul an, an de odihnă (Matthew 14,25). Pe urmă, anul a trecut și a venit vremea ca EA să mai arunce un ochi asupra pieței. Și a văzut că promitea. Așa că a pus mâna pe încă o basculă de lut, a tăiat vreo 194 și au ieșit 2, Battlefield 2 (John 18,16). Și iară i-a plăcut. Monoton deja...



Pagodele din Deltă

Renașterea

Jocurile pe tema războaielor mondiale încep să piardă teren în favoarea realismului evenimentelor care se petrec exact în fața ușii la noi. Veșnica dispută dintre „binele" american și „răul" din rest este mult mai interesantă în special din cauză că s-ar putea să ducă la un nou război mondial. Acest lucru creează în mințile unora anumite stări de frustrare care, combinate cu stresul cotidian, pot duce la scăderea vânzărilor în materie de jocuri. În condițiile acestea, nu-ți rămâne altceva de făcut decât să realizezi un joc care te va face să eviți astfel de dereglări psihice nedorite. DICE a creat un joc capabil să te facă să uiți complet că e vorba despre un război în care tragi cu arma în avatarurile unor indivizi la fel ca și tine, deoarece te educă să-ți placă. Practic, nimeni nu și-a pus problema dacă e bine sau nu ce face, mai ales că jocul e capabil să-ți producă foarte multă plăcere. Pe de altă parte, farmecul lui Battlefield 2 stă în simplitatea lui, în modul „gameresc" de abordare. Nimănui nu-i pasă dacă F-15 nu se comportă așa în zbor sau Cobra nu prea poate face luping-uri. Important este că se joacă ușor și este de-a dreptul uimitor de relaxant. Modul de abordare al luptei te și situează undeva, la limita depersonalizării, deoarece faci parte dintr-o echipă care nu poate câștiga decât dacă e unită. Pe de altă parte, nimeni nu te oprește să-ți încasezi meritatele medalii pe serverele ranked și să devii astfel un fel de „Ostaș Român Necunoscut" al Golfului Oman. Însă, după cum spune Master Yoda, piedici să apară, s-ar putea.



Preliminarii

Battlefield 2 urmează îndeaproape ideea care a stat în spatele predecesorului său, Battlefield 1942. Adică vom avea tot două echipe, de data asta trupe americane vs. MECS sau Republic of China, care vor încerca din răsputeri să pună mâna pe steagurile amplasate strategic pe hartă. Diferențele, pe lângă engine-ul grafic, constau în special în modul în care vor fi abordate lucrurile acum. În Battlefield 1942 partea de organizare a fost lăsată strict la latitudinea jucătorilor, astfel fiind imediat îndeplinite condițiile determinante pentru crearea haosului. Totuși, jocul a prins destul de tare, servere pline existând și acum din plin pe net la dispoziția doritorilor. Problemele pe care acel joc le avea erau legate de faptul că într-o comunitate restrânsă era practic imposibil să pui la cale un LAN serios. Designul de nivel nu avea un aer strategic prea mult respirat, pe unele hărți fiind destul de ciudat modul în care erau amplasate steagurile. Mai departe, feeling-ul avea de pierdut în special din cauza modului destul de absurd în care se comportau armele. Practic, nu știai niciodată cum se vor comporta, pentru că trăgeau după un algoritm propriu pe care unii l-au și învățat... DICE a


Semicercul roșu e de la tanc

încercat să mai repare unele probleme prin lansarea expansion-ului Road to Rome și, mai târziu, Battlefield Vietnam. Însă se pare că oricât ai încerca să repari, nu poți egala performanțele unui produs nou. Iată că de data aceasta DICE a învățat bine din greșelile trecutului și ne-a făcut cadou bijuteria seriei.

Progres organizatoric

Unul dintre lucrurile care mi-au atras atenția încă de la început a fost numărul foarte redus de hărți disponibile. Ulterior, am observat că fiecare hartă are trei formule posibile, în funcție de numărul de jucători: 16, 32, 64.

Aruncându-mi un ochi peste modul în care sunt constituite hărțile, mi-am dat seama de posibilitățile tactice, care diferă radical în funcție de numărul jucătorilor. Dacă pe hărțile de 16/16 dinamismul este de-a dreptul dureros, pe unele hărți echipele luptând pe viață și pe moarte pentru un singur steag aflat central, pe acelea de 64 avem de-a face cu un război în toată regula. Aici necesitatea organizării este atât de mare încât hărțile sunt practic de nejucat în mod caracteristic, natural, haotic. La acest capitol, EA ne-a lovit acolo unde trebuie. Practic, jocul a căpătat componenta cea mai importantă pe care o are. Este vorba despre ierarhizare, drepturi și suport. Fiecare facțiune aflată în luptă va putea desemna un lider, The Commander, care va avea în vedere întreaga desfășurare a bătăliei. Prin intermediul unei console extrem de intuitive, acesta va avea posibilitatea să coordoneze mișcările trupelor sale, mai ales că acestea pot fi acum organizate în Squads de maximum șase oameni. Evident, Commander-ul va putea lua parte activă la luptă, însă trebuie precizat că, în general, moartea lui nu aduce nimic bun. El va putea da ordine șefilor de squads care, pentru binele tuturor, ar fi indicat să le urmeze. Aceste ordine pot fi capturarea unui steag, attack, protejarea unei poziții cheie etc. Pe de altă parte, prin intermediul părții de suport va putea plănui foarte ușor anumite acțiuni. DICE a pus la dispoziția Commander-ului trei modalități de suport și una informativă. El va putea scana periodic întreaga hartă pentru a descoperi pozițiile inamicilor, va putea amplasa drone care vor descoperi tuturor pozițiile inamice dintr-o anumită zonă, va putea asigura intervenția unui bombardament al artileriei într-o zonă specifică sau va putea parașuta containere cu „supplies" în zonele fierbinți. De cealaltă parte, Squad Leader-ii vor putea solicita Commander-ului oricare dintre tipurile de intervenții enumerate mai sus. Evident, un bun lider în viața de zi cu zi va fi cu siguranță un bun lider și în joc. Fiecare va trebui să își găsească un rol în acest joc, deoarece a fi lider nu e întotdeauna cel mai bun lucru. Spre exemplu, eu am ales să fiu un pilot foarte bun de elicopter și încerc să-mi îndeplinesc rolul cât mai bine cu putință. Ideea este că indiferent de ceea ce alegi să faci, jocul are calitatea de a te răsplăti din plin pentru eforturile depuse, chiar dacă prin medalii sau aprecieri din partea camarazilor. Ca o mini-concluzie, deja lucrurile sună complet diferit față de versiunile anterioare.


Fugind de artilerie

Ansamblul tactic

Se pare că pentru designul de nivel DICE făcut a restructurări, pentru că hărțile sunt într-adevăr gândite. Steagurile nu mai sunt amplasate echilibrat vizual, ci echilibrat tactic. Existența unui steag într-un anumit loc este determinată în primul rând de avantajele pe care le-ar reprezenta capturarea unui asemenea punct. Astfel, anumite poziții conferă avantaje majore în ceea ce privește ani-

BATTLEFIELD 2 ADVANCED TACTICAL CENTER™

Advanced Tactical Center (ATC) este un utilitar creat de către Foolish Entertainment pentru a ajuta clanurile de Battlefield 2 să-și creeze mult mai ușor planurile de acțiune. E bine de știut faptul că Foolish Entertainment are experiență destul de vastă în crearea acestui tip de utilitare, mai ales pentru că se află în spatele unei întregi serii, care cuprinde ATC-uri pentru Splinter Cell sau Ghost Recon 2. ATC permite crearea unui server propriu și conectarea la el a unui număr maxim de 16 jucători, care pot astfel vedea și gândi alături de Commander modul în care vor trata aproape oricare dintre cele 11 hărți oficiale de Battlefield 2. Hărțile sunt prezentate în versiunea in-game 2D, plus fiecare zonă a steagului detaliat 3D pentru eventualele „finețuri". Are un set complet de iconițe aproape pentru orice idee ai avea în cap și permite într-adevăr fabricarea a aproape oricărei tactici îmi trece la momentul acesta prin minte. Singurul lucru pe care i l-aș putea reproșa se referă la faptul că rezoluția hărților este bătută în cuie și asta poate crea probleme în condițiile în care doriți să detaliați anumite zone. Însă faptul că este freeware și că permite și adăugarea unor hărți custom îl face un „must have" pentru oricare echipă de Battlefield 2 care-și dorește să câștige ceva din jocul acesta.

Denumire	ATC
Producător	Foolish Entertainment
ON-LINE	www.foolish entertainment.com





hilarea rezistenței adverse, furnizând pe lângă amplasamentul strategic și avantajul unor vehicule suplimentare. Alte puncte au rolul doar de a deschide calea spre cucerirea unor poziții cheie și, în mod surprinzător, sunt acelea care sunt de obicei cele mai disputate. Pe hărțile de 32/32 și 64/64 un singur astfel de punct poate pune capăt definitiv unei lupte, deși poate la prima vedere ar fi doar un steag în plus capturat. Am observat de multe ori greșeala unor Commander-i, care pun preț nu pe menținerea unor poziții, ci pe capturarea rapidă a tuturor punctelor disponibile. Dacă în prima fază acest lucru poate da impresia unei lupte câștigate, de cele mai multe ori echipa adversă reușește să profite de slăbiciunea generată de distribuirea trupelor și până la urmă să câștige în mod elegant. Însă fiecare hartă are caracteristicile sale speciale, tacticile având permanent nevoie de ajustare. Evident, oricând vei putea să urci într-un avion, să te parașutezi în spatele liniei frontului și să capturezi liniștit un steag, însă un bun Commander nu va lăsa niciodată aceste puncte neapărate. Unul dintre lucrurile foarte interesante legate de designul de nivel este faptul că anumite componente cheie ale hărții sunt destructibile, ca de exemplu podurile. Pe Zatar Wetlands spre exemplu, podurile repre-



Un luping nereușit al unui chinez



Să mai dăm un TAB...

zintă un obiectiv chiar mai important decât steagurile în sine, pentru că toate punctele cheie sunt legate prin aceste poduri care pot fi distruse. Astfel, accesul trupelor în respectivele zone este îngreunat, asta fără a ține cont de faptul că tancurile nu pot trece prin apa adâncă (nu am înțeles niciodată de ce). Pe lângă toate acestea, DICE a introdus în bazele de start ale fiecărei facțiuni clădiri cheie destructibile care pot rupe balanța forțelor. Acestea sunt radarul, artileria și centrul de comandă. Fără acestea, Commander-ul nu va mai putea folosi partea de suport, ceea ce reprezintă o pierdere foarte grea pentru echipa cea neglijentă. Iată cum un nou set de tactici poate lua naștere ținând cont și de acest aspect. În rest, totul va depinde de îndemânarea fiecăruia și de specializare. Aceasta din urmă mi-a atras atenția pentru că, spre deosebire de Battlefield 1942, aici cele șapte tipuri de unități sunt extrem de specializate, ceea ce obligă o echipă să se orienteze foarte atent înspre un echilibru. Nevoia de mecanici și medici este incomparabil mai acută în Battlefield 2, deoarece aduce avantaje tactice importante. EA a organizat ranking system-ul astfel încât jucătorii vor primi grosul de puncte în funcție de modul cum vor contribui la binele general și mai puțin în funcție de numărul de kill-uri. Infanteria cu rol de suport devine astfel la fel de importantă ca și cealaltă din prima linie.

Pentru avuți

De departe, cea mai mare problemă a acestui joc este reprezentată de cerințele sale grafice. Sistemul de test a fost un Athlon 64 3200+, 1GB Dual Corsair DDR, Asus GeForce FX 6800 GT 256 RAM, HDD WD Caviar 160 GB ATA 100. Am jucat permanent într-o rezoluție de 1.280 x 960, cu 4x antialiasing. Din punctul de vedere al framerate-ului, jocul a rulat impecabil, însă problemele au venit din altă parte. Pe lângă timpii de încărcare, care și așa sunt prea mari, la începutul fiecărei lupte mi-era imposibil să joc din cauza faptului că jocul citea enorm de pe HDD. Lucrul acesta m-a dus cu gândul la faptul că 1 GB RAM nu erau suficienți, lucru care ulterior s-a dovedit a fi adevărat. Într-adevăr, engine-ul grafic este excelent, landscape-urile superb realizate și nivelul de detaliu foarte ridicat. Însă a lansa un joc pe piață care nu pornește „by default" pe nici o placă video sub GeForce FX 5700 (neapărat să instalați cele mai noi driver-e Nvidia) sau Radeon 9600 Pro este un pic ab-



De unul singur pe linia frontului

Nimic nu e mai strălucitor decât un set de medalii



Cu urechea pe asfalt, ascultând un tanc

TIMELINE



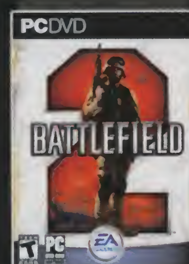
Battlefield 1942



Battlefield 1942 Road to Rome



Battlefield Vietnam



Battlefield 2

surd. Adică nici măcar pe celebrele Ti 4600 nu rulează, fără a da nici cel mai mic mesaj de eroare (undeva pe Internet se găsește totuși un mic „fix" făcut de fani, care face posibilă rularea jocului pe GeForce 4 series). Practic, pentru a rula acest joc într-un mod acceptabil, ai nevoie de un sistem destul de greu permisibil la noi în țară, fiind deja și așa prea multe plângeri în exterior. Vrei să joci, strânge bani și cumpără o placă de 130 de euro. Altfel, stai și rabdă. EA a pierdut un segment major de piață cu acest produs, și anume acela al gamer-ului de ocazie, care joacă două ore pe seară și care-și permite totuși să dea 40 de euro pe un joc. În ceea ce privește sunetul, vă recomand sincer un Creative Sound Blaster 24 biți cel puțin, deoarece pe plăcile ieftine o să aibă probleme, mai ales folosit cu „hardware acceleration". Pe plăcile de sunet corespunzătoare de sunet însă, jocul sună superb, spațializarea fiind de marcă, iar efectele de tip EAX de-a dreptul impresionante. La capitolul conexiune Internet, aveți nevoie de minimum 256 Kb, deoarece traficul făcut de joc este foarte mare. Dacă vreți să țineți un server, EA recomandă conexiuni de minimum 1,2 MB pentru serverele de 16/16, iar pentru cele de 64/64 minimum 4 MB. În ceea ce privește clientul, există unele probleme legate de consola de conectare, care are tendința clară de a se bloca când încerci să faci scroll, ceea ce îngreunează foarte mult procedeul de căutare și selectare al serverului. Ideal e să folosești conectare directă pe IP, deoarece e mult mai la îndemână. Să sperăm că EA va rezolva aceste probleme cu patch-ul anunțat deja.

Verdict

Presupunând că îți permiți, acest joc reprezintă un motiv suficient de puternic pentru a achiziționa câteva piese hardware noi, pentru că satisfacțiile pe care ți le poate oferi sunt superioare multor jocuri produse în ultima perioadă. Pot să zic că am simțit din nou entuziasmul acela de mult uitat atunci când mă trezeam în fața unui joc în care fun-ul era componenta de bază... motiv pentru care nu voi vorbi de controlul vehiculelor, al elicopterelor și al avioanelor pentru că nu are absolut nici un rost. Just go with the flow!

P.S.: Se poate spune că single player-ul nici nu există decât eventual pentru antrenament. AI-ul camarazilor de luptă este atât de idiot încât am fost de-a dreptul impresionat. Însă având în vedere faptul că este un joc dedicat exclusiv părții de multiplayer, nota nu va fi influențată de single player.

■ **Locke**

Titlu	Battlefield 2
Gen	FPS
Producător	EA Games
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P IV 1,5 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	GeForce FX5700 sau Radeon 9600 Pro
ON-LINE	www.battlefield2.com



Grafică	**9/10**
Sunet	**9/10**
Gameplay	**9/10**
Multiplayer	**10/10**
Storyline	**N/A**
Impresie	**9/10**

9,2

ROMTELECOM aduce noi servicii de date și Internet

În acest an ROMTELECOM a lansat pe piața românească o nouă generație de servicii de date și Internet.

iP FIX este un serviciu care oferă acces permanent la Internet, pe bază de abonament cu valoare lunară fixă, trafic nelimitat și o viteză garantată, de la 64 kbps până la 2048 kbps. Este disponibil pe linie digitală de acces sau ISDN BRA și oferit în trei variante: iP FIX Compact - destinat companiilor de mici dimensiuni, iP FIX Star - destinat companiilor mijlocii și iP FIX Ultra - destinat companiilor medii și mari. iP FIX permite realizarea a diferite aplicații ca server propriu de web sau de e-mail, telefonie IP, videotelefonie și videoconferință.

Compania oferă deja, în primăvara acestui an, **ADSL Express**, un serviciu de acces Internet de bandă largă, de mare viteză, la un preț fix, indiferent de traficul efectuat sau de timpul petrecut online. Acest serviciu a fost conceput pentru a răspunde exigențelor de calitate și performanță ale firmelor și este deja disponibil în București și marile orașe din țară.

MetroNET este un serviciu care oferă acces permanent la Internet și la rețeaua metropolitană IP a ROMTELECOM, disponibil deocamdată în București și destinat marilor companii. Este oferit pe bază de abonament, cu valoare fixă în fiecare lună, indiferent de volumul de date efectuat și trafic nelimitat. Utilizarea serviciului MetroNet conferă o eficiență sporită, permițând folosirea simultană a unei singure conexiuni pentru aplicații diferite (browsing, videoconferință download de fișiere etc.) .

ROMTELECOM mai oferă **VPN (rețele virtuale private),** un serviciu de transmisii de date, destinat clienților business, bazat pe tehnologie IP-MPLS, care permite transferul informațiilor în deplină siguranță, asigurând integritate, confidențialitate și performanță. VPN permite implementarea de aplicații suplimentare precum: teleworking, videoconferință sau distribuție acces Internet.

Din portofoliul ROMTELECOM de servicii de date și Internet face parte și **Security Link**. Security Link este o soluție de transmisii de date de bandă largă pentru efectuarea unor copii de siguranță ale informațiilor foarte importante (back-up la distanță) în vederea recuperării datelor, de tip disaster-recovery și care funcționează pe suport de fibră optică. Serviciul oferă o conexiune punct la punct de mare viteză, bandă garantată și trafic nelimitat.

Cei interesați de noile oferte ROMTELECOM de servicii de date și Internet pot scrie la adresa internet@romtelecom.ro sau, mai simplu, pot contacta direct reprezentanții noștri de vânzări.



Proba #1 În plan îndepărtat putem vedea logo-ul Midway



Proba #2
The ultimate monstruosity



Proba #3
O să aibă un băiat

Area 51

Dosarele FPS



Farfurie întinsă, cu friptură în sos înconjurată de cartofi pai și mazăre dulce. Farfurie adâncă, în care afunzi lingura pentru a sorbi din supa fierbinte de legume, presărată cu zarzavaturi și acrișoară de la smântână. Platou în toată regula, purtând o minunăție de tort siropos cu feliuțe de kiwi și o cireașă la care râvnesc mulți, așezată tocmai în vârf. Farfurioară discretă sub ceașca de cafea atât de necesară noaptea târziu când genele se lipesc una de alta și te ții drept ca nu cumva să te scurgi de pe scaun. Vesela se păstrează în dulapurile suspendate din bucătărie, iar dacă îi arunci o privire, lucește de curățenie datorită inovațiilor în domeniu care au luat ușor-ușor locul tixului. Vine însă un moment când paharul se umple, iar la acel ceas de avânt și expansiune farfuriile își îmbrățișează adevărata chemare: zborul eliberator, nebunesc, fâlfâitor către albastrul cerului. Astfel ajung bieții fermieri americani să se zgâiască sprijiniți în furcă la presupusele obiecte zburătoare neidentificate, pe când o elementară incursiune în psihologia farfuriilor din partea instituțiilor abilitate ar împrăștia cu ușurință misterul.

... și zău că mi-a plăcut filmulețul de introducere. Nu mă refer la secvențele realizate cu ajutorul engine-ului jocului, atât de numeroase încât le-am pierdut șirul, ci la un număr de patru filme excepționale, care oferă dramatism punctelor-cheie ale poveștii. Storyline-ul, surprinzător de elaborat pentru un FPS, nu este disponibil decât pe jumătate în timpul de joc propriu-zis, asta pentru că producătorii au decis să adâncească linia narativă sub forma unor bonusuri accesibile din meniul principal. Cu toate că tinde să devină uneori cam încâlcită, toată această istorioară despre extratereștri și comploturi nici pe departe surprinzătoare poate crea pasiuni, numai bune pentru aprofundări cu amicii înaintea unei sticle reci de bere.

Space may be the final frontier

Un efort de memorie pentru aducerea aminte a începutului din Halo s-ar potrivi de minune acum. Înaintea comandantului se aliniază o mână de soldați aparent invulnerabili grație costumelor de protecție. În laboratoarele de cercetare Area 51 din Nevada mersul firesc al lucrurilor se întortochează rău de tot atunci când un virus transformă angajații în zombie, iar pușcașii noștri sunt trimiși ca o oportună carne de tun să mărească și ei numărul victimelor (de fapt, lor nu li se spune asta). Crede-mă pe cuvânt, jocul începe cât se poate de inspirat. Înaintezi cu sufletul la gură în compania colegilor, încercând să localizezi locul dinspre care vine gâfâitul mutanților. Asemănarea cu Republic Commando devine evidentă, cu observația că în Area 51 coechipierii nu pot fi controlați. Feeling-ul transmis de confruntările dintre monștri și forțele unite ale echipei tale și ale trupelor întâlnite pe drum este plăcut impresionant, dorești efectiv să mergi mai departe și să ajuți bieții oameni.

Atmosfera întunecată este departe însă de ceea ce am întâlnit, să spunem, în Doom 3. De fapt, Area 51 pare a fi un Doom 3 mai cald, mai colorat și, permite-mi te rog, mai dulce. Adaug fără să ezit că jocul care face obiectul acestei prezentări mi-a plăcut considerabil mai mult decât ultima dovadă de bărbăție a lui John Carmack, datorită fun-ului, fără alte comentarii de prisos. Diferența de clasă între Area 51 (umilit din acest punct de vedere), pe de o parte, și Doom 3 sau Half-Life 2, pe de altă parte, este dată însă de finisare. Dacă nivelurile, inamicii, armele, tot, în jocul de la Midway este făcut la repezeală, fără ca oamenii să fi insistat asupra detaliilor, în cazul celorlalte două exemple se disting clar durata mai lungă acordată producției, numărul mai mare de designeri și, de ce nu, talentul deosebit al acestora. Nimic din ceea ce vezi în Area 51 nu poți spune că n-ai mai văzut deja în sute de alte jocuri orientate spre action/horror/science-fiction.

But it's made in a Hollywood basement

Din nefericire, partenerii de killăreală îți mor pe capete, nu însă înainte de episodul culminant, când doi dintre ei se urcă la bordul unor turete de-

vastatoare și, pitit în spatele unei baricade, rămâi gură-cască la aruncarea în aer a monștrilor (bineînțeles că mai apoi vei controla tu însuți tunurile). De remarcat comportamentul cadavrelor atunci când sunt propulsate în aer de suflul exploziilor, similar celui din Pariah, și de care nu mă voi sătura vreodată. Rămâi singur-cuc înaintea valurilor de inamici, ghidat de un doctor care-ți transmite ordine prin intermediul unor display-uri dintr-un viitor îndepărtat. Unde mai pui că intervin și Illuminati (cine a spus că Deus Ex ar avea copyright pentru această facțiune?), iar, spre sfârșit, liderul extratereștrilor ascunși în subsolurile facilităților de cercetare urzește la rândul său noi intrigi. Personajul principal se trezește în rolul unui simplu pion manevrat după bunul plac al unor forțe care luptă fiecare pentru convingerile proprii (ua!).

Adevărul este că nu are de ales. Se întâmplă să contracteze virusul, de unde supunerea, chiar dacă însoțită de mârâituri, la comenzile celor dispuși să-l vindece în schimbul serviciilor sale. De aici încolo, jocul se lungește neverosimil de mult și ca valoare coboară mult sub experiența palpitantă a lucrului în echipă. La un moment dat, chiar te transformi în zombie și este bine totuși că nu durează prea mult, spun asta pentru că luminozitatea excesivă primită astfel este devastatoare pentru ochi. Avansarea în joc se realizează prin eliminarea adversarilor prea puțin variați și prin rezolvarea unor pseudo-puzzle-uri, spre care te orientezi datorită unei săgeți de pe ecran. Area 51 este așadar linear prin definiție, știi tot timpul ce ai de făcut. Voi rămâne însă în minte cu un nivel cât de cât original, ironie la adresa supremației spațiale a Statelor Unite și chiar la adresa jocului însuși și cu incursiunea în baza high-tech a alienilor.


Proba #6 Ah, credeam că ești un zombie


Proba #4 Lovit între ochi

Third hand game

În mod ciudat, sunt disponibile doar două niveluri de dificultate, easy și medium, între care nu am distins


Proba #5 Dacă nici acuma nu crezi...

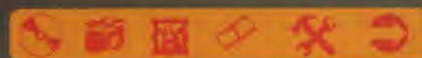
aproape nici o deosebire. Particularitatea inamicilor este că te pot nimeri chiar dacă te ivești cu doar câțiva pixeli de după un perete, ceea ce dovedește rigiditatea comportamentului lor și poate conduce uneori la dificultăți în a trece mai departe. Oricum nu poate fi vorba de probleme nici pentru un jucător de ocazie, cu toate că punctele de save prestabilite mai pot provoca neplăceri. Despre arme chiar nu merită spus mai mult decât că sunt inspirate din clasici, ocupă o parte considerabilă din ecran și se bălăngănesc atunci când te afli în mișcare. Cum se întâmplă cu shooter-ele portate de pe console, feeling-ul armelor este deosebit de slab, de parcă totul ar fi acoperit cu vată, senzație întărită și de sunetul lor înfundat.

Să nu uit de prestația lui David Duchovny (aha, Dosarele X) în rolul soldatului nostru, domnul actor dând impresia că ar fi fost gata-gata să pice de somn înaintea microfonului. Aproape lipsit de orice licărire de tensiune interioară, pușcașul cu mutră de texan, adus parcă direct de pe un cal neîmblânzit, devine un amănunt semnificativ pentru acest joc.

Pentru a mă apropia de sfârșit, notez că Area 51 nu este nici un FPS de mâna întâi, nici un FPS de mâna a doua. Este un FPS de mâna a treia, cu mențiunea că mâna a treia nu se află după mâna a doua, ci între mâna întâi și mâna a doua. Oricine are farfurii în casă ar trebui să îl instaleze.

■ cronoX

Titlu	Area 51
Gen	FPS
Producător	Inevitable Entertainment
Distribuitor	Midway
Procesor	PIV 1,4 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.area51-game.com



Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	7/10
Impresie	8/10

7,5

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Deschideți porțile minții!

Ceașca plină ochi cu cafea de o proveniență îndoielnică plutește la câțiva metri de mine. Se apropie încet și se agață de colțul biroului, răsturnând lichidul fierbinte pe pantalonii mei cei mai buni. Frige. Înjur în gând, dar reușesc să ignor durerea în timp ce tastele se mișcă libere și scriu articolul fără ajutorul degetelor mele. „Alo, pizzeria ** *****?" „..." „Alo, dom'șoara! Sunt tot eu!" „Nu! Nu din nou! Lasă-mă!!!" „Vreau doar așa: o pizza mare, cu de toate, ceva sos și..." „Nuuuu... Nuuuu. Nu mai supooooo...". La naiba, s-a dus și asta. E a treia persoană pe ziua de azi, după cei doi taximetriști de azi dimineață, care nu e în stare să preia o comandă direct din cap, fără nenorocitul ăla de telefon. Ce criterii or mai fi având și ăștia la angajare în ziua de azi...

Third Sight

Fiind vorba de un joc ce tratează din ce în ce mai popularul subiect al puterilor psihice, comparația cu Second Sight-ul prezentat acum câteva luni în revistă este inevitabilă. Și totuși, există câteva diferențe oarecum majore între cele două titluri. Față de sus-numitul Second Sight, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy este un action mult mai direct. Prin direct ar trebui să înțelegeți următoarele: bătăliile sunt mult mai numeroase, mai violente și mai dure. Practic, Psi-Ops este un action în care ai posibilitatea să folosești și abilitățile speciale care fac haos în capul tău, pe când Second Sight se axa în special pe respectivele „puteri", folosind restul „arsenalului" ca o soluție secundară și de obicei numai pentru a scoate în evidență „puterile".

Abordarea din Psi-Ops mi s-a părut mult mai potrivită pentru un astfel de joc, tipurile de abilități și modul în care le folosești fiind și ele mai bine închegate în întreaga structură de action a jocului. Asta se vede în primul rând din faptul că puterile tale sunt mai reduse ca număr și sunt axate exclusiv pe partea ofensivă. Duse sunt vremurile „bune" ale Second Sight-ului, când te puteai bandaja singur dacă îți puneai mintea la contribuție. Dusă este reîncărcarea automată a „puterilor" tale. Nu dom'le! Aici dacă te papă un glonte, trebuie să sapi după medi-kit-uri, iar dacă folosești ca bezmeticul telekinezia numai ca să rearanjezi mobilierul dintr-un nivel, va trebui să recurgi la „energia" inamicilor. Care energie, la fel ca și respectivii inamici, nu se lasă ușor, ca hipioatele la Sighișoara. Nu tată, după ce îți impui punctul de vedere asupra inamicilor („Eu sunt viu, voi sunteți morți" – who said that?), trebuie să extragi prețioasa încărcătură emoțională din dânșii. Sau dacă ești setos rău, trebuie să aplici metode mai complicate care necesită un inamic viu și multă grijă.

Ochiu' dracului!

Paradoxal, Second Sight-ul a primit două pagini, dar o notă mai mică decât Psi-Ops, care însă se lăfăiește pe o singură pagină de revistă. Viața este într-adevăr nedreaptă. Na, că v-am zis... Dacă v-a plăcut Second Sight și vreți ceva și mai bun, puneți mâna pe jocul de față. Nu vă așteptați însă la o revelație. Ele sunt rezervate eternului soldat fără memorie din genul acesta de jocuri. Satisfăcătoare, îți alungă plictiseala, dar nu reușesc să-ți spună de fapt nimic cu adevărat memorabil.

■ Mitza

Titlu	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Gen	Action
Producător	Midway
Distribuitor	Zoo Digital
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.psiopsgame.com



Grafică	7/10
Sunet	6/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	8/10

6,8


Nu e în aer pentru că așa vrea el...


Surpriză!!!

Panasonic

Aparat foto digital Panasonic LZ2

Rezoluţie senzor 5Mp, rezoluţie imagini 2560x1920, obiectiv Lumix DC Vario, zoom optic 6x, digital 4x, facilitate Mega Burst Shoot (3fps), ecran LCD color 2,0", memorie incorporată, slot SD/MMC, înregistrare imagini video 30fps, interfaţă USB2.0, software inclus.



1.049,9 lei

• 10.499.000 rol
295.000 rol/lună **29.5 lei/lună**



Aparat foto digital Fuji E510

Rezoluţie senzor 5.2Mp, rezoluţie imagini 2592x1944, zoom optic 3.2x, zoom digital 3.9x, formate JPEG, AVI, ecran LCD color 2.0", xD Card 16MB, programe timp expunere, compatibil PictBridge, interfaţă USB.



699,9 lei

• 6.999.000 rol
197.000 rol/lună **19,7 lei/lună**

MICRODIA®

MP3 Player 5-in-1 Microdia 256MB

MP3 Player, WMA Player, radio FM stereo, reportofon, USB disk, 5-mode-equalizer incorporat, autonomie 12 ore, afisaj LCD.



299,9 lei

• 2.999.000 rol
84.000 rol/lună **8,4 lei/lună**



Monitor LG L1715S Flatron 17" LCD

Rezoluţie 1280x1024, timp de răspuns 16ms, contrast 550:1, luminozitate 250cd/m2, vizibilitate 160° orizontal / 160° vertical, TCO'99.



879,9 lei

• 8.799.000 rol
247.000 rol/lună **24,7 lei/lună**



Unitate centrală Alpis Gamer

Procesor AMD Sempron 3000+, placă de bază SiS748, memorie Apacer 512MB PC3200, HDD 80GB, placă video FX5200 128MB, combo DVD/CD-RW, FDD, sunet 6 canale, reţea, modem, tastatură multimedia, mouse optic, Linux.



1.499,9 lei

• 14.499.000 rol
422.000 rol/lună **42,2 lei/lună**



DOMO

Doreşte-ţi mai mult.

Guild Wars

Primul concurent adevărat pentru World of Warcraft

Primul contact cu un MMO (massively multiplayer online, pentru profani) l-am avut chiar în prima zi petrecută între cei șase pereți ai redacției LEVEL. Atunci, un Koniec obsedat de Anarchy Online a reușit să mă tragă după el într-un univers fascinant și vast ce părea să-mi ofere posibilități nelimitate de petrecere a timpului, dar de care, în curând, aveam să mă despart. Una la mână, începuse să devină o obsesie, iar a doua la mână, când a plecat, Koniec al nostru a plecat cu tot cu cont. Freak! Ei,



Prima vizită într-o arenă, în beta test

iată că a trecut un an de atunci, câteva luni de la isteria provocată de World of Warcraf și câteva ore de la ultimul meu duș. Cu puțin timp înaintea lansării lui World of Warcraf, care timp de o lună avea să-l reducă pe Mitza la stadiul de legumă, s-a întâmplat ceva. S-a anunțat, cu surle și trâmbițe, lansarea beta test-ului de Guild Wars, un MMO lăudat din toate direcțiile, pe care (probabil că



Încă puțin și iese vinul

n-aveam altceva mai bun de făcut la momentul respectiv, altfel nu-mi explic de ce) l-am luat imediat la bani mărunţi. Dumnezeule! Trei zile la rând n-am făcut nimic altceva decât să căsăpesc alături de Froggy (salut, Froggy! Îl ştiţi pe Froggy...) o sumedenie de lighioane cu enşpe mii de picioare şi colţi, înfruptându-mă din sandvişuri şi savurând cafele pe bandă rulantă. Că am slăbit trei kilograme, nu mai interesează pe nimeni. Important este că atmosfera de camaraderie, dacă pot să-i spun aşa, ce mă însoţea de fiecare dată când plecam la ora trei dimineaţa să anihilez cine ştie ce bestii alături de o mână de scrântiţi asemenea mie şi lui Froggy, bineînţeles, a fost şi a rămas de neegalat. Din fericire pentru mine (nu de alta, dar începuse să îmi patineze un biscuite), beta test-ul avea să se încheie după aproape trei zile de nesomn. A urmat însă un nou week-end de test, dar în care am lăsat-o ceva mai moale, şi preview-urile din fiecare miercuri ale lunii următoare, acestea din urmă destinate exclusiv gazetarilor interesaţi de fenomen. Normal că m-am băgat în seamă!

Primii paşi în Guild Wars

Nu mă întreba deocamdată de unde mi-a venit, pentru că îţi explic imediat, dar Guild Wars este, după mintea mea, MMO-ul perfect din punct de vedere RPG-istic şi nu numai. Jocul nu numai că te înghite într-o povestioară bună şi te lasă să-ţi faci de cap pe fondul unui gameplay neliniar, ci mai este şi gratuit. Ce înseamnă asta? Înseamnă că nu vei fi nevoit să plăteşti decât în clipa-n care cumperi cele două CD-uri, Arena Net scutindu-te de plata lunară a unei taxe, spre deosebire de Blizzard, de exemplu, cu al său World of Warcraft, ce te taxează lunar cu încă 19 dolari bătuţi în cuie. Sau ceva de genul... Bilă albă la capitolul economii băneşti, dar o bilă mai puţin albă la capitolul storyline, universul Warcraft lăudându-se cu o istorie şi un fir epic de neegalat prin comparaţie. Povestea eroului în ale cărui opinci îţi vei îndesa nădragii începe în Ascalon City, tu fiind unul dintre cei mulţi aventurieri sosiţi cu muşchii încordaţi să salvezi regatul de la pierzanie, acesta fiind ameninţat de hoardele invadatoare ale Charr-ilor. Acestea sunt creaturi ce te trimit cu gândul la vârcolacii însetaţi de sânge, şi


Căntă-mi, păpuşe...

nu la o specie inteligentă de bipezi care ar putea pune în pericol un regat al oamenilor. În clipa intrării tale în Ascalon, Charr-ii bat însă deja la porţile împărăţiei, astfel că eşti trimis imediat în întâmpinarea lor, să-i opreşti cu orice preţ. Din nefericire, aceştia sunt de neoprit, iar în curând regatul, care odinioară mustea de vegetaţie şi oameni ai câmpului fericiţi că-şi pot creşte ceapa în pace, se transformă într-un peisaj dezolant, cu cetăţi ce zac acum în ruine pe un tărâm pârjolit, lipsit de viaţă şi de cea mai mică frântură de speranţă. Dar speranţa moare ultima, nu-i aşa? Iar tu o dată cu ea. O vreme vei continua, fără prea mare succes, să


Un Charr Stalker în exerciţiul funcţiunii

încerci alungarea invadatorilor. În cele din urmă, copleşit de evenimente şi fugărit de Charr-i, te vei vedea nevoit să cauţi refugiu într-unul dintre regatele învecinate, odinioară duşmani de moarte ai Ascalon-ului. Punct şi de la capăt. Povestea este interesantă, fără îndoială, însă nu vine cu nimic ieşit din comun faţă de concurenţă, iar răsturnările de situaţie nu te vor da pe spate. Marele avantaj pe care îl are Guild Wars faţă de rivalii săi, capitol la care de altfel excelează, este gameplay-ul, ce reuşeşte să te ţină cu ochii pironiţi în monitor până la epuizare. Pauză de-o cafea.

Spune-mi cu ce te încalţi ca să-ţi spun cine eşti

După alegerea unei clase şi a unui tutorial relativ scurt ce te ajută să te familiarizezi cu abilităţile eroului şi după ce ţi se oferă şansa de a alege o a doua profesie, eşti aruncat imediat în focul luptei. Nu înainte însă de a îndeplini câteva quest-uri, noii tăi mentori răsplătindu-te cu primul set de skill-uri, fără de care nu vei supravieţui mai mult de câteva secunde în bătăliile ce vor urma. Necromancer/Ranger-ul ajutat de Kakamaka, pantera care o însoţeşte pretutindeni, s-a dovedit a fi, în cazul meu, o alegere fericită şi deosebit de sexy. Nu vei putea duce la bun sfârşit de unul singur majoritatea quest-urilor, astfel că vei avea nevoie de aliaţi care să-ţi uşureze sarcina. Numărul aliaţilor (fie ei NPC-uri – fighter, ranger, healer şi mag, fie jucători care au acelaşi obiectiv) este iniţial de trei, iar mai târziu ţi se oferă ocazia să străbaţi întinderi vaste în compania unui număr de maximum cinci personaje. Nimic deosebit până aici, până şi clasele se aseamănă cu cele din WoW. Remarcabil este faptul că Guild Wars te face să simţi că eşti parte integrantă a poveştii, evitând să-l plictisească pe jucător cu misiuni re-petitive, în care tot ce are de făcut este


Frumos... Păcat că-s morți toți

să dea cu bâta-n stânga și-n dreapta pentru a aduna câteva puncte de experiență și a crește cât mai repede în nivel. Relevantă în acest sens este chiar una dintre primele misiuni în care tu, alături de noii tăi camarazi, ești trimis să investighezi ce au de gând Charr-ii și să le afli poziția. După ce am avansat adânc în teritoriul controlat de ei, ce credeți că a trebuit să fac în clipa în care am dat nas în nas cu ei? Să fug mâncând pământul cu întreaga oaste a Charr-ilor suflându-mi în ceafă, pentru a raporta într-un timp cât mai scurt cu putință. Nici vorbă să mă pun cu ditamai matahalele care m-ar fi curățat dintr-o singură lovitură. S-o fi văzut pe voluptoasa N/R2 Kemikal Haze umflându-se apoi în pene că ea a dat semnalul de alarmă! Nu știu însă cât de dese sunt astfel de momente în joc, pentru simplul motiv că nu am reușit să-i ating încă „finalul", dar astfel de misiuni au darul de a alunga din monotonia ce-și poate face simțită prezența în economia jocului. De menționat doar că un număr important de quest-uri implică traversarea unor întinderi mari, în acest caz existând șanse reale să colinzi aiurea timp de o oră și mai bine, și asta deoarece, uneori, harta nu indică exact destinația la care trebuie să ajungi. Probleme pot interveni însă și din alte motive, acestea ținând, în speță, de modul în care se comportă uneori NPC-urile ce te însoțesc. Nu de puține ori mi s-a întâmplat să-i pierd pe drum, unii dintre ei înțepenind în fața câte unui zid sau a unui copăcel, obstacole care se pot dovedi, pentru ei, de netrecut. În astfel de momente (din fericire rare) trebuie să te întorci după nefericiți, să îi iei de aripioare și să le arăți cum să ocolească obstacolul. Misiunile pe care trebuie să le duci la îndeplinire sunt de două feluri. Avem, pe de o parte, misiunile cooperative ce țin exclusiv de storyline, iar pe de altă parte quest-urile secundare, care aduc câteva puncte de experiență în plus. Spre deosebire de misiunile cooperative, mult mai complexe și care aduc minimum 1.000 de puncte și ceva în plus ca bonus, quest-urile secundare te ajută cu ceva mai puțin la capitolul experiență.

Am fost mic, acum sunt mare

Ca în orice RPG, o dată cu creșterea experienței, în timp va crește și eroul în nivel, care în Guild Wars este bătut în cuie la 20, dar va putea învăța noi skill-uri, fie că a trecut de acest prag, fie că nu. Partea neplăcută (sau poate nu) constă în faptul că nu poți folosi decât opt skill-uri pe parcursul unei misiuni, deși ai învățat cu zecile de-a lungul timpului. Cel mai năpăstuit este ranger-ul, animalul care îl însoțește, în eventualitatea în care acesta există, ținându-i ocupate cel puțin două dintre cele opt sloturi, ceea ce îl lasă cu doar patru sau cinci skill-uri pe care să se bazeze. Cele mai mari probleme pe care le-am avut și le am în continuare țin de sistemul de crafting. Armura, de exemplu, nu te costă doar bani, ci și


Piei, drăcie!

materie primă (crafting materials), care de multe ori mi-a fost insuficientă pentru a cumpăra un skill sau a-mi face un upgrade. Iar materia primă e scumpă ca naiba la tarabă când ai nevoie de ea. Dacă e să o vinzi însă, te alegi cu doar câțiva bănuți în plus la portofel, lucru pe care vei fi nevoit să îl faci uneori pentru a mai elibera inventarul. Mărimea trăistuței poate crește, bineînțeles, dar din nou, nevoia de bani te împinge în primă instanță să faci cu totul alte achiziții: o armă mai bună, de exemplu. Însă de multe ori oferta de pe piață este nesatisfăcătoare, așa că eu mi-am păstrat pentru o lungă perioadă de timp arma ce mi-a fost desemnată la crearea eroului. Nici vorbă să găsești ceva mai bun de-a lungul unei misiuni, decât extrem de rar. Există însă o mulțime de rune cu ajutorul cărora îți

poți îmbunătăți performanțele unor componente, cum ar fi armura sau armele, manevră ce aduce cu sine o grămadă de bonusuri. Fie că ne place sau nu, acestea sunt probleme cu care ne confruntăm în orice RPG, deci n-are nici un rost să ne smiorcăim și să ne ascundem după deget, mai ales că în Guild Wars accentul nu se pune pe elementele specifice clasicului RPG, ci pe...

PvP

Guild Wars (Războaiele dintre ghilde) este, în esență, un joc în sistem „player vs. player". Jocul celor de la Arena Net nu numai că se descurcă nemaipomenit de bine la acest capitol, ci chiar reușește să se situeze în vârful piramidei MMO-urilor din acest punct de vedere. Acest „sistemul al ghildelor" reprezintă pentru mulți dintre pasionații genului principalul punct de atracție al jocului și singurul motiv pentru care l-ar achiziționa. În fond și la urma urmei, de ce nu? Mai ales că pentru a intra în arenele destinate exclusiv măcelurilor organizate între jucători, producătorul îți oferă șansa să pornești cu un erou de nivel 20, scutindu-te astfel de o grijă în plus. Bătăliile între ghilde se dau în arene special amenajate în care acestea, fie că au în componența lor coreeni pur sânge, fie jucători nord americani, luptă pentru supremație și favorurile zeilor. Membrii unei ghilde poartă însemne proprii, realizate chiar de ei și se pot reuni în interiorul unor așa-zise „guild halls". Momentan, în aceste competiții, din câte mi-au auzit urechile,


Victorie, oștenii mei!

supremația o dețin când ghildele nord americane, când cele coreene, în Europa neexistând, cel puțin la ora actuală, un turneu de asemenea anvergură. Din păcate, n-am avut ocazia să particip la o astfel de confruntare, pentru că membrii ghildei din care fac parte nu s-au arătat prea des în joc, astfel că m-am mulțumit cu bătălii de dimensiuni mai mici, atât ca durată, cât și ca număr de participanți. Și nu mi-a părut deloc rău că m-am antrenat în astfel de măceluri. De menționat că înainte de a intra în arenă trebuie să te gândești bine ce fel de skill-uri alegi și să ții cont de profesiile fiecărui membru din party. Party-ul ăsta fie este alcătuit după criterii numai de joc știute (Competition Arenas), fie ți se dă ocazia să-i alegi pe cei alături de care vei lupta (Team Arenas) sau, de ce nu, să te lași ales. În arene se pot întâlni echipe de câte patru jucători împotriva altor patru, în cazul victoriei echipa ta rămânând în arenă să lupte cu o echipă


Uuuu... Ce mă mănâncă!

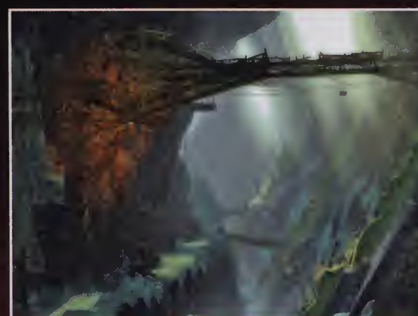
nouă. Ultimii rămași în picioare merg mai departe. Iar dacă pare prea puțin, Guild Wars îți dă șansa să lupți alături de alți șapte jucători împotriva unor adversari de temut. Totuși, vei fi nevoit să te gândești de două ori înainte de a alege un membru al echipei: un călugăr (healer) în plus și o mână de războinici care știu ce-i aia tactică se descurcă

Titlu	Guild Wars
Gen	MMORPG
Producător	Arena Net
Distribuitor	NCSoft
Ofertant	TNT Games Tel. 021-324.09.80
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	500 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.guildwars.com



Grafică	9/10
Sunet	10/10
Gameplay	10/10
Multiplayer	10/10
Storyline	8/10
Impresie	9/10

9,3


Incursiune în mină

mult mai ușor decât o mână de începători care doar își încearcă norocul.

Un joc despre care vom mai auzi

Grafica din Guild Wars este pur și simplu magnifică, muzica excelentă, interfața complet costumizabilă, harta ușor de folosit, iar quest-urile ce te poartă prin diversele zone din joc pot fi deosebit de provocatoare. Arena Net garantează, în cazul quest-ului principal, aproximativ 50 de ore de joacă, neluând în seamă PvP-ul care are toate șansele să te țină ani buni de-acum înainte. De asemenea, anunță că nu peste multă vreme va lansa primul expansion pentru acest prim capitol din odiseea Guild Wars. Eu unul, spre deosebire de un Froggy profund nemulțumit că în Guild Wars nu poate sări de pe pod sau traversa râul pe unde vrea mușchii lui, mă declar mulțumit. De ce să m-arunc eu de pe pod?

■ KiMO



N-GAGE Games

La Haos în poartă, oare cine bate?

The Roots: Gate of Chaos



Conform teoriei haosului, adaptată pentru televiziune, orice aglomerare haotică de personaje dubioase atrage după sine un năuc care, din diverse motive, ţine morţiş să facă ordine şi disciplină. Şi cum ordinea nu poate fi obţinută (şi menţinută) decât în lipsa haosului, individul nostru cară după el un ditamai paloşul. The Roots nu face excepţie de la regulă şi ne oferă ocazia unică în viaţă de a elimina toate elementele satanic-anarhice ce-şi fac de cap prin Lorrath, un regat locuit de o comunitate paşnică de fermieri şi mici întreprinzători. Ocazie de care, spre ruşinea mea, am profitat doar ca urmare a lipsei unui vagon restaurant, unde aş fi putut să vin de hac unui grup recalcitrant de beri indisciplinate.

Aventura s-a dovedit însă foarte apropiată de ceea ce aş fi experimentat dacă Intercity-ul de zece şi un sfert s-ar fi obosit să care şi un vagon restaurant. La început, când am fost pus în faţa celor cinci personaje care trebuie să scoată Lorrath-ul din văgăuna în care l-au cufundat ăia mulţi şi răi, am crezut că văd cvintuplu. Pe urmă m-am prins că totuşi e vorba de cinci personaje distincte (de mare ajutor mi-a fost şi asemănarea izbitoare dintre The Roots şi Diablo) şi m-am bucurat. Mai apoi, când am văzut ce poate engine-ul ăla 3D care ar fi trebuit să-l deosebească de concurenţă (Requiem of Hell), m-am întristat la loc. Şi trist am rămas şi când m-am prins că pata aia neclară care învârte o sabie e de fapt paladinul meu poligonal, iar balonaşele maronii care mă urmăresc sunt de fapt nişte lupi hămesiţi pe care aş putea să-i trimit fără nici un efort în raiul caninelor dacă personajul meu ar reacţiona puţin mai rapid la comenzi.

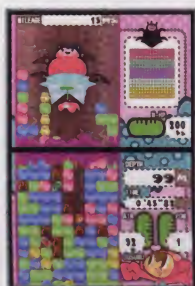
Şi astfel, spre nemulţumirea departamentului vânzări al micii companii Tannhauser, din depresia în care am fost aruncat de un motoraş grafic creat parcă de amatori n-au reuşit să mă scoată nici cele câteva sute de piese de echipament răspândite prin Lorrath şi nici celelalte mici plăceri specifice unui H&S cu care The Roots încearcă să ne scoată ochii. Aşa că, în spiritul romanelor cavalereşti, vă recomand să stârpiţi răul din rădăcină. Începând cu The Roots.

■ cioLAN

Producător	Tannhauser Gate
Distribuitor	Cenega
Calitate	★★
Nokia N-Gage oferită de NOKIA România, tel. 021-407.75.05	

Mr. Driller: Drill Spirits

Pentru aceia dintre voi care nu știu, Mr. Driller este, undeva, într-o altă emisferă a globului pământesc, un nume ce le sună cunoscut posesorilor de console PlayStation, Game Boy Color sau Dreamcast. Mr. Driller este de fapt un joc bazat pe puzzle-uri, asemănător (din nou) cu Tetris, dar care vine cu o serie de elemente noi ce îl fac să se remarce din mulțime. Așa cum reiese și din titlu, principala ocupație a jucătorului este... săpatul. Fiecare dintre cele șase personaje la care ai acces în joc are misiunea de a săpa cât mai adânc prin blocuri multicolore, manevra putând fi efectuată pe toate cele patru axe. Tot ce trebuie să faci este să elimini toate blocurile pentru a atinge baza. Dacă ai norocul să elimini mai multe blocuri de aceeași culoare legate între ele, rezultatul este o reacție în lanț ce le va elimina într-o clipită, ușurând astfel mult munca săpătorului. Pe măsură ce avansează, personajul are însă din ce în ce mai multă nevoie de aer, iar dacă nu adună capsulele cu aer ce se găsesc din loc în loc, are mari șanse să cadă în nesimțire. Cu cât aduni mai multe astfel de capsule, cu atât vei avea mai mult timp la dispoziție pentru a săpa. Dar aerul nu este singura grijă a eroului. Mai există diverse mașinării, ce sapă încontinuu pe urmele lui pentru a-l elimina din scenă, și blocuri ce îl pot ucide dacă se prăbușesc peste el. Însă această amenințare poate fi ușor contracarată deoarece, pe măsură ce săpătorul de ocazie coboară din ce în ce mai adânc, datorită dual screen-ului jucătorul poate vedea mai bine felul în care sunt aranjate blocurile afișate pe ecranul superior și acționa în funcție de situație. Controlul este un alt capitol la care Drill Spirits se descurcă foarte bine, cu toate că m-am obișnuit ceva mai greu cu touch screen-ul. Din fericire, există și posibilitatea controlării eroului din tastele consolei. Mr. Driller: Drill Spirits se laudă însă și cu moduri diverse de joc, ce îi sporesc semnificativ durata de viață: Mission Driller (ce ne permite să vizităm diverse locații de pe glob pentru a mai da câte-o gaură), Pressure Driller (în care un Destroyer Drill se avântă pe urmele noastre pentru a ne elimina), Time Attack (o luptă contra-cronometru, unde atingerea unor elemente din decor poate cauza răsturnarea ecranului) și Driller Race, echivalentul multiplayer-ului (wireless, împotriva a maximum cinci adversari). Moduri de joc distractive, multiplayer antrenant și șase personaje, fiecare cu abilități unice, ce vă vor ține ocupați pentru o lungă perioadă de timp. Ce vreți mai mult?



■ KiMO

Titlu	Mr. Driller: Drill Spirits
Producător	Namco
Distribuitor	Namco
Ofertant	TNT Games Tel. 021-324.09.80
Calitate	★★★★★

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games, tel. 021-324.09.80

NINTENDO DS™

GAME BOY ADVANCE

Banjo Pilot

Du-te, bă, şi plimbă ursul!

O să vă spun cum am devenit ursar peste noapte. Se făcea că, în urma unei discuţii aprinse cu stăpânirea, am fost trimis să plimb ursul. Întâmplător, singurul urs disponibil se numea Banjo şi îşi făcea veacul, alături de prietenii lui sudişti, într-un cartridge frumos colorat care se odihnea aparent întâmplător lângă sticla de ţuică bătrână primită în dar de la un cititor fidel. Am spus „aparent întâmplător", deoarece puţin mai târziu am realizat că singura locaţie unde poate fi găsit un joc cu nume de redneck este situată la exact cinci centimetri de un recipient plin ochi cu apă de foc.

În fine, revenind la sudiştii noştri, vă pun o întrebare: aţi auzit de Mario Kart? Jocul în care micul comunist mustăcios s-a plictisit de atâta alergătură şi a decis să-şi ia carnet? Ei bine, locuitorii universului Banjo-Kazooie i-au urmat îndeaproape exemplul, doar că, vrând să fie mai cu moţ, şi-au luat cu toţii brevet de pilot. Diferenţele, în schimb, se opresc aici. Dacă aţi jucat Mario Kart (sau orice alt joc de „curse" în care la volan se află personaje cunoscute din platform-urile clasice... Donkey Kong, Mario etc.), aţi jucat şi Banjo Pilot. Deci nu vă aşteptaţi la cine ştie ce inovaţii sau la o libertate de mişcare mult mai mare. Chiar dacă bătălia se dă în văzduh şi nu pe pământ, curbele trebuie privite din perspectiva unui conducător auto şi nu a unui pilot cu mii de metri cubi de aer la dispoziţie. Singurele momente în care avem senzaţia că suntem la manşa unui aparat de zbor şi nu ţintuiţi la pământ într-un autovehicul sunt acelea în care trebuie să colectăm un power up situat strategic pe axa Z sau atunci când, printr-o mişcare dibace a degetelor, declanşăm o manevră evazivă pentru a scăpa de tirul unui urmăritor mult prea insistent.

În concluzie, avem de-a face cu un arcade simpatic care suferă de aceeaşi problemă ca toate „rudele sale". Nu e un „must have", dar dacă achiziţionarea lui nu reprezintă o gaură în bugetul familiei, n-ar strica să-l adăugaţi în CV-ul vostru de gamer... Măcar pentru multiplayer...

■ cioLAN



Producător	Rare
Distribuitor	THQ
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★

Consolă GBA SP oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Câştigătorii lunii iunie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Empire Earth II a fost câştigat de către Ciobanu Ioan Sebastian din Iaşi.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow a fost câştigat de către Nagy Ladislau Radu din Bihor.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Lebit Ştefan din Tulcea a câştigat un Nomads Wireless Pack.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, Haiduc Ioan Nicolae din Sibiu şi Bazgan Silviu din Iaşi au câştigat câte un DVD cu filmul Napoleon Dynamite.



Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.

SINGURA PUBLICAȚIE DIN ROMÂNIA PREMIATĂ CU AUR

FHM

WWW.FHM.RO
IULIE-AUGUST 2005
6,90 (RON) 69.000 LEI

CD GRATUIT!
NU SE VINDE SEPARAT DE REVISTĂ!

GAGIGA POSTER INCENDIAR



Grrr!!!
Am căutat 100 de chestii enervante și suntem cu nervul la pământ

P' un Picior de UE P' o Gură de...
Oierul francez și văcarul olandez nu fac cât un intelectual român

Programul de Reînnoire a Parcului de Femei
Un proiect realizabil cu sprijinul FHM

PLUS
ÎNSCRIE-O LA COVERGIRL!
MĂI, ANIMALULE!
KELLY BRO

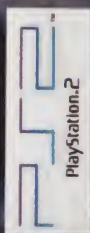
O fată bună!
...și Dumnezeu a creat-o pe Ramona Rusu

CD CADOU!



Vara asta FHM și Heineken music

aduc muzica Pacha pentru prima dată în România!



Devil May Cry 3

Şi Satana plânge...

Postați-vă în fața oglinzii și, cu o voce cavernoasă, repetați după mine... „Devăl... mei... Craaaai". Impresionant, eh? Încă o dată. Dacă printre voi se află vreo panseluță care își închipuie, chiar și pentru o clipă, că sub acest nume se ascunde un joc despre iubirile neîmplinite ale lui Satanailă sau ale vreunui cirac de-al lui, îl rog să părăsească încăperea și să trimită pe adresa redacției toată colecția de filme din seria Harlequin pentru a fi arsă după ce, în prealabil, a fost pângărită în cadrul unui ritual satanic cu sacrificii omenești în timp real, dezvirginări pe ture și ceai negru chinezesc. Boon, acum că am rămas doar noi, sataniștii, suporterii Sony (și ai consolei lor drăcești) și fanii Matrics, anime, Besson și Woo, ne putem așeza la o mică bârfă, cum le stă bine nelegiuiților...


Pe la spate...

În turn cu Duşmanu'

Principala întrebare pe care și-o poate pune un potențial cumpărător al lui DMC 3 e „bine, frate Șandore... da ce motiv ar avea Aghiuță să plângă?". Pentru aceia dintre voi care s-au ferit de PS2 ca de holeră, toată seria Devil May Cry se învârte în jurul lui Dante și al frățiorului Vergil, fiii lui Sparda, un munte de demon care, în urma unei crize de conștiință, face ce face și întoarce armele împotriva armatelor demonice cotropitoare. Devil May Cry 3 îl surprinde pe Dante (înainte de evenimentele din DMC 1) în ciudata postură de tânăr patron al unei mici prăvălii, gata să intre în pâine. Din nefericire, planurile de îmbogățire înceată, dar sigură, îi sunt date peste cap de o mulțime înfuriată formată în marea ei parte din iobagi demonici înarmați cu furci satanice și coase necurate. Intriga poveștii nefericite a lui Dante (și a gamerului neîndemânatic) este reprezentată de apariția unui turn în vârful căruia așteaptă Vergil, frățiorul confuz al lui Dante. Cursul acțiunii odată stabilit, scopul lui Dante devine evident (kill the evil twin brother), iar noi suntem aruncați fără milă în lumea baletului marțial. Care se dovedește a fi mult mai nociv decât ruda lui mai pașnică unde suntem târâți de nevestele, prietenele sau mamele mult prea iubitoare de cultură și/sau frumos.

Nu te lăsa, Milică!

Înalt ca bradul, cu pieptul proaspăt epilat, cu o sabie ascuțită ca un brici, eroul nostru face tot posibilul să pară invincibil. În cutscene-ul introductiv, putem observa cum o mână de cosași ai iadului își fac de lucru cu trupul fragil al lui Dante Legendaru'. Care, în ciuda multiplelor leziuni cauzate de coasele agricultorilor drăcești, se încăpățânează să rămână la fel de drept ca la început și cu un zâmbet șăgalnic pe față (deși e posibil ca eu să fi interpretat greșit o tăietură cauzată de lama unei coase). Ei bine, aici e rândul meu să vă spun „nu încercați asta nici măcar în joc, darămite în realitate", și ați face bine să mă ascultați. Dacă nu, riscați ca PS2-ul să capete glas și, în urma unor tentative nereușite de a rezista atacurilor susținute, să vă spună „vedeți, băi, că Dante nu e ca în filme?". Nivelul de dificultate default (și default va rămâne pentru că nu prea aveți posibilitatea să-l setați la început) este ceea ce japonezii numeau „hard" în versiunile anterioare. Iar ceea ce frații noștri de peste ocean numeau „hard" era un nivel de dificultate care putea fi deblocat doar după ce gamerul


Triplu axel sângeros

doritor de (mai) multă acțiune termina jocul cel puțin o dată. Deși categoric au un farmec aparte, atacurile sinucigașe cu sabia goală în mână (așa cum le știm din filmele lui Nicolaescu) sunt absolut lipsite de orice aplicabiliate practică, iar singurul lor rezultat este o moarte prematură.


Și acolo să stai!

Totuși, treaba se schimbă radical când brațul care mânuiește paloșul sau pușcociul se consultă puțin cu „buretele" de la mansardă, iar degetele gamerului nu ignoră combo-urile defensive. În cele din urmă se va vedea că hoardele de inamici sunt cât de cât previzibile și, cu puțină răbdare și atenție, nu se vor mai dovedi la fel de problematice ca la început. Un ochi atent, dublat de zece degete rapide și o moleculă de răbdare vă vor ajuta să treceți cu bine peste carapacea dură a lui DMC 3 și, mai mult, după un timp le veți mulțumi că nu v-au lăsat să treceți cu vederea un joc excepțional din toate punctele de vedere. În plus, după un anumit timp veți observa că absolut toate combo-urile au o logică în spatele lor, iar o dată ce ați deslușit mecanismul, vă veți mira de ușurința cu care pot fi executate. Totul e să nu fiți speriați.

Fie dracul cât de mic, după luptă stă un pic

Engine-ul grafic realizat la mare artă, ajutat de un motion capture de cea mai înaltă calitate și susținut „moral" de o regie de zile mari și de o coregrafie care l-ar face pe Barâșnikov să ridice puțin din sprânceană, dau naștere unora dintre cele mai spectaculoase scene de acțiune pe care le-ați văzut vreodată într-un joc, fie el destinat consolelor, fie bătrânului PC. Partea și mai frumoasă e că utilul nu a fost ignorat în favoarea plăcutului. Pe cât de impresionante vi se vor părea mișcările lui Dante, pe atât de utile se vor dovedi în situațiile de criză...

Chiar dacă din tot ce v-am spus ați putea trage concluzia că DMC 3 ar fi doar o înșiruire de lupte în care sorții sunt de partea „celorlalți", nu trebuie să vă lăsați păcăliți de imaginea de „dur" pe care joculețul o afișează cu fiecare ocazie. O căruță de cutscene-uri contribuie la închegarea unei povești plăcute, în ciuda clișeelor evidente și a tonelor de sânge. Mai mult, un număr cel puțin decent de situații în care veleitățile de explorator vă vor fi puse la încercare vor oferi un scurt răgaz de care ar trebui să profitați pentru a vă relaxa degetele obosite de atâta efort...

Nu mai rămâne nimic de spus decât că lacrimi vor curge cu siguranță. Și nu de bucurie. N-a zis nimeni că va fi ușor, ba chiar vă avertizez că va fi al naibii de greu. Veți fi umiliți. Veți deveni animale și veți roade cablul de alimentare al PS2-ului de nervi. Asta în caz că nu v-a rămas vreun stick între dinți după ce ați consumat controlerul. Iar acum că v-am speriat, faceți o listă cu lucrurile care merită asemenea sacrificiu și, când ați terminat, ștergeți totul și treceți doar Devil May Cry 3...

■ cioLAN

Titlu	Devil May Cry 3
Producător	Capcom
Distribuitor	Capcom
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★




Say „uncle"!!!

Midnight Club 3: DUB Edition

Vitezomani de pretutindeni, vi s-a pregătit ceva!

Sunt sigur că nu foarte mulți dintre voi au habar că cei de la Rockstar, băieții care și-au făcut un nume și au strâns o avere de pe urma seriei Grand Theft Auto, se pricep și la altceva în afară de jocuri în care violența este ridicată la rang de artă. După un Midnight Club II ce a văzut lumina zilei în urmă cu aproape doi ani,



Pimp my ride! în stil DUB Edition

Rockstar se întoarce cu forțe proaspete și un aliat de nădejde: DUB, renumita revistă de tuning dedicată celor pentru care costumizarea dusă la extrem a mașinilor a devenit un mod de viață. Singurul lucru care a lipsit însă din primele două jocuri ale seriei a fost prezența mașinilor licențiate, însă cu Midnight Club 3: DUB Edition situația s-a schimbat. Rockstar Games, în colaborare cu DUB Magazine, ne oferă peste 60 de bestii licențiate, trei orașe complet deschise și un gameplay dementțial ce ne trimite cu gândul la cursele nebune din Burnout 3: Takedown.

Cai putere și cafele

Mașinile din MC3 sunt împărțite în patru clase, dar pentru început una singură este accesibilă, și anume clasa D. Lexus-ul IS 300 s-a dovedit a fi, după mintea mea și la banii pe care îi aveam, o alegere pe care nu am regretat-o, accesul la clasa C fiind garantat doar după câștigarea unui număr însemnat de curse și a unei reputații solide. Evident că, în timp, cu ajutorul lui Dumnezeu, al răbdării și al nervilor de oțel, ajungi să deblochezi săgețile din clasele C, B, respectiv A. Astfel, garajul devine, pe măsură ce trece timpul, gazda unui întreg arsenal ce te invită să-l asmuți pe străzile orașelor și să bagi groaza în pensionari. Limuzine, mașini de teren, adevărate tractoare pe patru roți și motociclete îți vor sta „cuminți" la dispoziție. Jucăriile astea nu-ți vor cădea pur și simplu în brațe, ci va trebui să le cumperi cu ajutorul banilor câștigați cu sudoarea frunții în turnee și împotriva altor sonați care ard de nerăbdare să mature asfaltul cu tine. Mașinile însă nu fac doi bani fără ajutorul unui motor mai performant, al unor suspensii mai bune sau al unor cauciucuri mai sănătoase. Pentru asta s-au inventat garajele din cele trei mari orașe (San Diego, Atlanta și Detroit), locurile în care îți vei cheltui averea până la ultimul cent, dacă vrei să storci și ultima picătură de performanță din vehiculele aflate în dotare. Asemenea garajului din Need for Speed: Underground 2, de exemplu, în MC3 avem diverse ateliere precum Performance


Nebuni de legat

Shop, Body Shop, Detail Shop și Paint Shop. Primul dintre ele este de departe cel mai important, deoarece este locul în care vei aduce constant îmbunătățiri performanțelor mașinilor, fiecare tip de upgrade fiind împărțit în trei niveluri. Ultimul nivel de upgrade va fi disponibil, evident, doar după ce ai progresat suficient de mult în carieră. Celelalte ateliere îți vor mânca, de asemenea, o groază de verzișori, ele oferindu-ți posibilitatea să transformi exteriorul mașinii după placul inimii: cu vopsele de diverse tipuri și culori, jante fițoase ce pot atinge dimensiuni de 26 inch, cauciucuri de diverse mărimi și multe altele. În MC3 poți să alegi până și culoarea jetului de nitro sau să modifici inscripția de pe plăcuța de înmatriculare. Se poate afirma

cu ușurință că NFS Underground 2 a rămas din punctul ăsta de vedere mult în urmă, MC3 oferind jucătorului posibilități aproape nelimitate de personalizare.

Nebunia vitezei

Viteza. Cu cât e mai mare, cu atât mai bine. Aceasta este rețeta pe care a urmat-o MC2 și pe care MC3 o respectă cu sfințenie. Cursele sunt extrem de intense, iar viteza nebună cu care vei



Cineva trebuie să-ți strice distracția!

străbate arterele orașelor nu te va lăsa să admiri peisajul sau să te scarpini în nas decât în modul Cruise. O curbă abordată aiurea când tu gonești cu 300 km/h cu nitro-ul vâjâind asurzitor din spate, și ai toate șansele să-ți faci praf mașina într-un zid. Fie că alergi din punctul A până în punctul B, fie că dai ture prin cartierele aglomerate ale orașelor, fiecare cursă în parte te solicită la maximum, MC3 punând la dispoziția amatorilor o varietate de curse extrem de mare. Majoritatea acestora te obligă să alergi cât mai repede de la un checkpoint la altul, pe un traseu bine stabilit, însă nu lipsesc cursele contra-cronometru sau cele cu un singur checkpoint, în care ești liber să alegi orice cale pentru a ajunge la destinație înaintea celorlalți. Un alt aspect ce crește adrenalina din sângele vitezomanilor este prezența mașinilor de poliție ce încearcă cu orice preț să te elimine din cursă, ținându-se scai de tine și întâmpinându-te, din loc în loc, cu baraje. Polițiștii din MC3 sunt, fără îndoială, extrem de agresivi, dar nu sunt singurul motiv ce te poate trimite în brațele eșecului dintr-un foc. Nu, nu este vorba despre stâlpii sau copacii prin care treci ca prin brânză fără a-ți distruge mașina, ci despre participanții la trafic, care îți pot tăia avântul exact când ți-e lumea mai dragă. Dacă ai de gând să-ți vezi bolidul explodând, n-ai decât să te arunci cu el în prima benzinărie ce-ți iese în cale. Moduri în care să-ți faci praf mașinuța găsești la tot pasul, însă există soluții pentru a te strecura prin spațiile strâmte sau pentru a evita mai ușor participanții la trafic. Logic, te poți ajuta de o motocicletă, însă ce-ai zice dacă te-ai putea strecura cu mașina printr-un spațiu strâmt, rulând pe două roți? Ei bine, în MC3 astfel de cascadorii sunt la ordinea zilei. În sprijinul jucătorului mai vin și câteva manevre speciale, specifice unui joc arcade. Cea mai interesantă (și distractivă în același timp) este Agro, o manevră specifică mașinilor de teren care, odată activată, transformă bolidul într-un veritabil plug ce mătură șoseaua. Mașinile din categoria muscle și motocicletele, în speță chopper-ele, nu stau nici ele prea rău la acest capitol, acestea mândrindu-se cu Roar, manevră ce are ca efect o undă de șoc ce împrăștie mașinile din imediata apropiere în toate cele patru zări. În final, bolizilor din categoria tuners le-a fost rezervată Zone, o manevră ce-ți permite să încetinești trecerea timpului și astfel să abordezi o



Cu prietenii la o plimbare



Regele asfaltului își arată mușchii. Eu, normal!

curbă strânsă cu mare ușurință sau să treci fără probleme printr-un baraj al poliției. În plus, pe lângă nitro-ul ce poate fi utilizat doar de câteva ori, ai din nou la dispoziție manevra „slip-stream-turbo”, disponibilă în orice cursă. Tot ce ai de făcut este să te menții în spatele inamicului până când se încarcă așa-zisul „stream meter”, moment în care, prin apăsarea unui buton, vei fi aruncat ca din pușcă cu nitro-ul fluierând din țevile de eșapament.

Moștenirea Grand Theft Auto

Rockstar Games pare să-și fi făcut un obicei din a ne răsfăța cu spații imense deschise explorării și cu o coloană sonoră antrenantă, în care nume cunoscute ale muzicii își fac simțită prezența pentru a încinge atmosfera. Dacă GTA te invită să colinzi străzile a trei mari orașe, MC3 face același lucru, iar varietatea genurilor de muzică reușește să-l împace până și pe cel mai pretențios dintre noi: hip-hop, rap, rock, club; nume precum Sean Paul, Marilyn Manson și mulți alții, toți sunt acolo pentru a ne gâdila timpanele. Din punct de vedere vizual însă, MC3 nu se compară cu NFSU2, dar compensează prin controlul excelent și adrenalina ce atinge cote alarmante în clipa-n care te avânți ca un dement pe contrasens la peste 250 km/h. Fără alte baliverne, dacă ești pasionat de astfel de jocuri și ai făcut rost de un PS2, nu trebuie să ratezi Midnight Club 3: DUB Edition, o minunăție ce nu are voie să-ți lipsească de nici o culoare din colecție. Dacă nu, du-te la culcărică.

■ KiMO



Titlu	Midnight Club 3: DUB Edition
Producător	Rockstar
Distribuitor	Rockstar
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05



HarDwarE

Gainward PowerPack Ultra 3500 PCX

Dragii mei frați de suferință, cu profund regret vă anunț că la această oră nici cel mai bengos joculeț nu a reușit să bage cuie în roțile noului monopost Gainward. Dacă aruncăm o scurtă privire sub capotă, dăm de noul propulsor de la NVIDIA botezat de curând GeForce 7800 GTX. Această capodoperă inginerească a celor de la NVIDIA are o frecvență a ramdac-ului de 2 x 400 MHz și antrenează nu mai puțin de 24 de pipeline-uri, tehnologii ca Ultrashadow II, CineFX 4.0 și, nu în cele din urmă, Intellisample 4.0.

Pentru atingerea unor performanțe din ce în ce mai ridicate, cei de la Gainward au ales în acest caz câteva module de memorie DDR3 cu o latență de 1,6 ns, care totalizează 256 MB. Ca să vă faceți o idee, în 3D Mark'01cu această placă s-a obținut un scor de 30.701 cu un procesor AMD FX55 și de 8.488 în 3D Mark'05.

Fiind un model de vârf și construit cu cele mai performante materiale, rezultatele pot fi urmărite și pe ecrane ce suportă noul standard HDTV.

Pentru situațiile extreme, se poate apela la formula SLI, caz în care este neapărat necesar ca și placa de bază să suporte această formă de colaborare.

Pe locuri, fiți gata, START!!!



Denumire: PowerPack Ultra 3500 PCX
Gen: Viteză extremă
Producător: Gainward
Distribuitor: IT Direct
Telefon: 021-320.54.62
Preț: 578 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Snazzi DV.Bridge II

Acum, cea mai nouă modă pentru a-ți păstra amintirile este de a le pune pe CD-uri sau DVD-uri. Totuși, nu toată lumea poate să facă acest lucru. Cei care dispun de camere video de generație mai nouă pot transfera conținutul direct pe un PC prin intermediul unui port USB 2.0 sau FireWire. Ceilalți însă au nevoie de un astfel de dispozitiv ce convertește automat semnalul audio/video analogic într-unul digital. Fiind vorba de un aparat care realizează și codarea informațiilor în timp real, necesarul hardware al PC-ului nu trebuie să fie de top. Datorită cablurilor ce însoțesc Snazzi DV.Bridge II, pot fi conectate toate tipurile de camere sau video player-e, indiferent că funcționează în mod PAL sau NTSC. Pe una din părțile laterale există și câteva butoane, de unde se pot ajusta volumul, contrastul sau iluminarea secvențelor video ce urmează a fi codate. Snazzi DV.Bridge II este compatibil cu o grămadă de aplicații de editare video neliniară, ceea ce înseamnă că anumite secvențe de pe unele pelicule pot fi tăiate sau prelucrate în funcție de dorința fiecăruia. De asemenea, procedeul este reversibil, așa că imaginile digitale pot fi convertite în unele analogice.



Denumire: DV.Bridge II
Gen: AV-DV și DV-AV
Producător: Snazzi
Distribuitor: Multinet
Telefon: 0262-22.22.01
Preț: 1140 RON (cu TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

AMD Games Edition

Pentru a ieși în întâmpinarea viitoarelor serii de jocuri din ce în ce mai dificile, cei de la AMD au decis să lanseze pe piață un procesor special pentru acest segment. Este vorba de un nou Athlon 64, numit și FX 57, care va rula la o frecvență de 2,8 GHz. Din păcate pentru cei care au conturile puțin mai „limitate", acest procesor va rămâne mult timp doar un vis frumos. Se preconizează că PC-urile ce vor include acest FX 57 vor trece lejer de bariera celor 2.000 de dolari.



BitTorrent cu Opera

Producătorii browser-ului Opera au anunțat că vor include într-una dintre versiunile următoare ale acestei aplicații și suport integrat pentru BitTorrent. Tehnologia BitTorrent oferă utilizatorului posibilitatea de a folosi la maximum lățimea de bandă de care acesta dispune. Acest browser va fi disponibil atât pentru sistemele cu Windows, cât și pentru cele Linux și Mac OS.

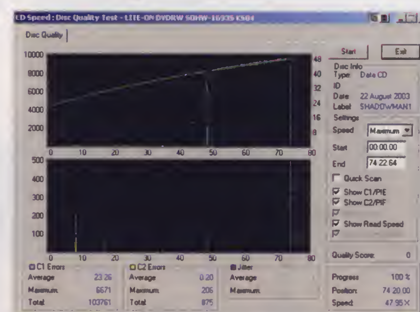


LiteON 1693S



Încă sunt foarte mulți utilizatori de PC-uri care nu au acces la informațiile ce sunt oferite pe diverse DVD-uri. E timpul ca și la noi să înceapă să se miște ceva în acest sens. Dacă urmărim firul evenimentelor din acest sector, veștile sunt mai mult decât optimiste. Iată de exemplu această unitate DVD de la LiteON, capabilă să citească și să scrie orice tip de DVD. Pe lângă formatele cu + și – existente, LiteON 1693S știe să se descurce foarte bine și cu discurile Dual Layer. Din păcate, prețul acestora este destul de piperat, însă ceea ce merită notat este faptul că unitățile optice LiteON își păstrează neștirbită imaginea în ceea ce privește calitatea citirii sau a scrierii discurilor. Puțini sunt producătorii care au reușit să mențină un standard destul de ridicat al calității și să taie pe cât posibil din prețuri. Cu acest 1693S, LiteON cu siguranță face parte din această categorie.

Denumire: 1693S
Gen: Scriem și rescriem cu maximum 16x
Producător: LiteON
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-206.77.77
Preț: 51 EURO (fără TVA)
Calitate:



Raptor-Gaming M2

La fel ca orice profesionist din alte domenii, și la capitolul jocuri profesioniștii trebuie să lucreze cu lucruri de calitate. O astfel de „unealtă" profesională este produsă de către cei de la Raptor-Gaming: un maus foarte robust menit să ofere maximul de performanță. Modul de lucru cu acest maus este foarte special. În funcție de genul aplicațiilor, se poate regla exact rezoluția optică a acestuia. Prin apăsarea unui simplu buton, se poate crește numărul de dpi de la 400 la 2.400. Inovația nu se încheie aici. Știm foarte bine că modul de lucru diferă de la un utilizator la altul. Drept urmare, acest maus poate fi ajustat cu unele greutăți speciale, de ordinul zecilor de grame, pentru a atrage avantajul de partea voastră.

Denumire: M2
Gen: Alegerea gamerilor profesioniști
Producător: Raptor-Gaming
Distribuitor: pc-coolers.ro
Telefon: 021-323.99.49
Preț: 40 EURO (fără TVA)
Calitate:



O nouă tehnologie de la HP

Pentru că suntem în plin sezon estival și toată lumea bombardează pe toată lumea cu tone de fotografii, cei de la HP s-au gândit să lanseze pe piață noi imprimante cu jet de cerneală. Acestea vor îngloba o nouă tehnologie ce va permite ca imprimarea unei fotografii de 10 pe 14 cm să se realizeze în mai puțin de 14 secunde. Acest lucru va reduce puțin din calitatea fotografică, însă pentru cei care doresc o fotografie „instant" e o soluție avantajoasă.



.mobi în curând

Începând de anul viitor, toți doritorii de informații despre tehnologia mobilă vor avea la dispoziție domenii top-level de tip .mobi. ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers) a aprobat această cerere din partea unui joint venture format din marile companii ce au ca obiect de activitate și tehnologiile mobile. În acest fel se preconizează că numărul de utilizatori de Internet „mobil" va crește simțitor.



Prestigio P200DVD-X



Întotdeauna mi-au plăcut la nebunie soluțiile de tipul 2 sau mai multe în 1. Dacă ai o grămadă de funcții sub același acoperiș, dispui de o grămadă de avantaje. Iată de exemplu acest TV de la Prestigio. Are un ecran LCD, o diagonală de 20 de inch, un timp de răspuns de 16 milisecunde, o rezoluție nativă de 800 cu 600 dpi și, nu în ultimul rând, un design excepțional. Până aici să zicem că e OK. Dar ce ați spune dacă, în afară de programele TV, am putea să urmărim și DVD-uri sau să ascultăm MP3-uri?

Grație DVD player-ului încorporat, vizionarea de filme chiar și în format DivX devine o joacă de copii. Adio cabluri întinse, adio spațiu insuficient. Totul este foarte compact și, cu ajutorul telecomenzii, se poate alege chiar și subtitrarea dorită.

Ca orice lucru care se respectă, și Prestigio P200DVD-X are mândria lui. Navigarea prin toate grămezile de funcții și setări ce se pot face la acest LCD TV ar fi o adevărată aventură dacă nu ar fi avut un meniu foarte sugestiv și bine pus la punct.

Denumire: P200DVD-X
Gen: TV cu DivX
Producător: Prestigio
Distribuitor: Asbis
Telefon: 021-233.38.41
Preț: 1.000 USD (fără TVA)
Calitate:

A4Tech Wireless 3D Stereo Headphones



În cazul de față titlul este mai mult decât sugestiv. Ceea ce nu se știe este faptul că această pereche de căști fără fir vă garantează cu adevărat libertatea de mișcare pe o distanță de maximum 100 de metri în câmp deschis. La bloc, printre betoane și uși de metal, am reușit să mă distanțez cam 5-6 etaje de apartamentul personal. Calitatea audiției este destul de bună, în condițiile în care faceți o excepție de la un mic-mic zgomot de fond, probabil datorat anumitor interferențe ce influențează recepția radio. Căștile sunt alimentate de doi acumulatori de tip AAA, iar în momentul în care le poziționați stativul special, acumulatorii pot fi reîncărcați. Tot pe căști există și două butoane cu ajutorul cărora se poate regla volumul audiției, respectiv frecvența pe care este transmis semnalul audio. Cu acestea vă puteți mișca prin locuință și asculta muzica favorită fără a-i deranja pe cei din jur.

■ **BogdanS**

Denumire: Wireless 3D Stereo Headphones
Gen: Stereo fără fir
Producător: A4Tech
Distribuitor: Digimind Computer
Telefon: 021-326.22.22
Preț: 32 USD (fără TVA)
Calitate:

Gigabyte 3D Aurora



3D Aurora este o carcasă „professional edition" în viziunea celor de la Gigabyte. Aceasta este o carcasă foarte robustă, cu un design futurist și foarte ergonomică. Datorită modului în care este construită, în interior se asigură un flux de aer foarte eficient. Pentru situații mai periculoase, carcasa poate fi „încuiată" cu cheie, ceea ce împiedică accesul atât la partea frontală, cât și în interior.

Denumire: 3D Aurora
Gen: Fiecare cu... casa lui
Producător: Gigabyte
Ofertant: Distrib. Gigabyte Rom.
Telefon: 031.100.19.99
Preț: 130 USD (fără TVA)
Calitate:

AeroCool AeroBase



Dacă v-ați pus problema că nu ar exista maus pad pe USB, v-ați înșelat. Noul model de pad de la AeroCool folosește un port USB pentru a alimenta cele 11 beculețe albastre ce joacă frumos în 15 feluri sub minunatul pad. Acesta este special făcut pentru mausurile optice, iar dacă prin preajmă țineți și un telefon mobil, în momentul în care vă sună prietenii, veți fi atenționați și prin semnalele luminoase transmise de același maus pad.

Denumire: AeroBase
Gen: ... compatibil USB 2.0
Producător: AeroBase
Ofertant: extreme-computers.ro
Telefon: 021-233.11.63
Preț: 16 EURO (fără TVA)
Calitate:

Thrustmaster USB to Ethernet Adapter



Nu cred că e greu de înțeles ce face un astfel de adaptor. Pentru cei care nu dispun de o placă de rețea în propriul PC și doresc să dea rapid o joacă în rețea, acest adaptor poate fi o soluție. Totuși, cei de la Thrustmaster îl recomandă și pentru cei care dețin console PS2 sau Xbox și vor de asemenea să se „întâlnească" online.

Denumire: USB Ethernet Adapter
Gen: Ne dăm cu PS2-ul pe net
Producător: Thrustmaster
Ofertant: Ubisoft Romania
Telefon: 021.569.06.00
Preț: 29 EURO (fără TVA)
Calitate:

Linksys WPS54GU2



Partajarea uneia sau a mai multor imprimante într-o rețea de calculatoare nu e o treabă foarte complicată. Totuși cu acest print server wireless de la Linksys, aveți posibilitatea de a integra mai multe imprimate fie că sunt pe port paralel, fie pe USB într-o rețea... Ethernet 10/100 sau wireless. Managementul print server-ului se poate face cu ajutorul utilitarului ce-l însoțește, printr-un browser de web sau prin SNMP.

Denumire: WPS54GU2
Gen: Prin server wireless
Producător: Linksys
Ofertant: Keystore.ro
Telefon: 021-212.73.40
Preț: 165 USD (fără TVA)
Calitate:


SONY
Interpret
Dire Straits
Leonard Cohen
Mark Knopfler
Metallica
Norah Jones
01:31
NETWORK WALKMAN NW-HD3
WALKMAN
TOTAL 064 033 00:01

Cutiuțe muzicale autentice

Încă din cele mai vechi timpuri, muzica, în diversele ei forme, a avut un loc special în sufletele oamenilor. Unii o consideră o artă, alții un mijloc de relaxare sau... o formă de exprimare. Indiferent de formă sau de model, ideea e că oriunde am fi și orice am face, ne place ca anumite sunete să ne mângâie simțurile, aaa... până la un punct. Ne place să spunem că toți suntem diferiți și că fiecare are personalitatea lui. De aceea există „n" genuri muzicale. Știu, unele cu greu pot fi catalogate ca „gen muzical", însă din moment ce există cel puțin un admirator, ne conformăm. Din acest motiv sunt nenumărate mijloace de a ne face fericiți: posturi de televiziune, posturi de radio, fel de fel de aparate menite să ne însoțească pretutindeni și să ne asigure o anumită „doză" de fericire. În această ultimă categorie întâlnim și așa-numitele „player-e digitale". Știu, sună pompos și orice am face în fiecare milisecundă suntem bombardați de acest cuvânt... digital. Avantajele sunt enorme și din acest motiv lumea preferă să îl folosească. Revenind la oițele noastre... digitale, player-ele personale au și ele un scop. Probabil că oricâte miliarde de posturi de radio ar exista și orice alte genuri muzicale ar fi, noi, oamenii, în agitația noastră, încercăm totuși să ne păstrăm un ultim gram de independență. Acu' și noi, de ce să așteptăm să revină melodia preferată la radio când putem să o ascultăm de o mie de ori și când vrem noi din memoria player-ului MP3? Aici apare nevoia de player-e personale. Și acum iarăși revenim la „digital". În acest moment, player-ele digitale sunt cele mai economice, cel mai ușor de folosit, cele mai „arătoase" și, de ce nu, cele mai râvnite chestii. Să ridice mâna sus cine nu își dorește măcar un player MP3! Eh, nici măcar nu are rost să număr. Sunteți infim de puțini. În ideea că foarte mulți dintre noi sunt în concedii, mai aproape sau mai departe de casă, e bine să vă strecurați printre alte accesorii necesare voiajului și un player MP3. E cel mai comod mod de a vă lua cu voi o părticică din playlist-ul imens de pe PC-ul de acasă. La urma urmei, ce nu facem noi să avem sufletelul și mintea... împăcate.

PS: Ca să nu mai zic de momentele extrem de plictisitoare în cazul unei călătorii cu mirificele noastre trenuri sau autocare.

Afirmația lu' Dimmu

Press <<Play>> to... Play

Testarea performanțelor unui player MP3 nu e un lucru foarte simplu. Ba dimpotrivă. Pe cât de diverse sunt aceste „jucării", pe atât de diferiți suntem și noi. Fiecare percepe un sunet într-un alt mod. Unii dintre noi au o ureche mai ascuțită, alții sunt afoni în adevăratul sens al cuvântului. Ei bine, acest test comparativ devine unul destul de subiectiv. Când lucrezi cu anumite valori sigure cum ar fi de exemplu FPS-urile la o placă video, îți poți construi o bază pe un teren foarte solid. Când vine vorba de punctat bazându-te doar pe instinct și pe o pereche de urechi, îmi place să cred, „normale", pot exista anumite variații. Totuși, ca o părere personală, tehnologia MP3-urilor a ajuns la un anumit apogeu. Diferențele între player-e din punct de vedere al sunetului sunt foarte mici. Singurul lucru care încă mai poate fi atacat e acea grămăjoară de fire pe care noi o numim pereche de căști sau căscuțe sau... cum vreți voi. Ele fac diferența. De aceea, înainte de a achiziționa un astfel de produs, verificați și acest detaliu. Poate să fie o pereche de căști incredibile, să sune extraordinar, să fie făcute de cea mai tare firmă în domeniu, însă dacă nu „intră" ca lumea sau deranjează la ureche, s-a dus totul pe apa sâmbetei. Din acest motiv, acest test a presupus rularea unor sample-uri codate la bitrate-uri diferite (kbps) de 64, 128, 192, 320 și variabil, la care s-au mai adăugat unele care au scos în evidență frecvențele joase și efectele de spațialitate. Redarea s-a făcut cu egalizatorul oprit, iar unde acesta nu a putut fi dezactivat, s-a mers pe preset-ul „normal", adică cel flat. Audiția și notarea acestora s-au făcut în primă fază cu căștile ce au însoțit dispozitivele, după care am apelat la o pereche de căști mai performante marca Altec Lansing. Alte două sample-uri au fost folosite pentru a obține o valoare a SNR-ului (Signal-to-noise ratio), iar cel de-al doilea pentru obținerea unui grafic al frecvențelor redate. Primul sample a conținut un ton continuu generat la frecvența de 1 kHZ, iar cel de-al doilea un ton, de asemenea generat, ce acoperă întreaga gamă de frecvențe, de la 10 Hz la 20 kHz. Rezultatele obținute se regăsesc în cele ce urmează. Audiție plăcută!!!

■ **BogdanS**



iRiver N10



După părerea mea, N10 este unul dintre cele mai trendy MP3 player-e pe care le-am văzut pe piață. Cu siguranță că acele persoane care, printre altele, obișnuiesc să își asorteze îmbrăcămintea cu pantofii sau coafura cu telefonul mobil, vor fi foarte încântate de acest produs. Pe cât este de mic, pe atât e de încăpător. În cei 1.024 de MB ai loc să porți cu tine zeci de albume sau chiar sute de melodii. Apropo de purtat. Datorită unui căpăcel detașabil, N10 poate fi transformat dintr-un medalion electronic foarte elegant într-un player MP3 la fel de încăpător, dar poate fi ținut ceva mai discret. În afară de formatul MP3, iRiver N10 poate reda și fișiere audio în formate ca ASF sau WMA. Grație ecranului său OLED și sistemului său de navigare printre directoare, la un moment dat poți să găsești foarte rapid o melodie de care ți s-a făcut dor. Ca orice alt player care se respectă, egalizatorul (EQ) inclus poate face lucruri extraordinare în cazul unor melodii de o calitate audio mai scăzută. Ceea ce nu găsim la alte dispozitive de acest gen sunt preset-urile audio Xtreme 3D și Xtreme EQ, care creează un efect audio deosebit.

Fiind un aparat atât de elegant, montarea chiar și a unei baterii de tip AAA ar dăuna destul de mult la capitolul volum. De aceea producătorii au inclus doar un acumulator ce poate fi încărcat doar prin intermediul portului USB. Din păcate, aceiași producători ne obligă ca la prima conectare a acestui MP3 player la PC să fim nevoiți să instalăm și anumite driver-e, chiar dacă sistemul de operare este Windows 2000 sau XP. De asemenea, alimentarea cu conținut audio se realizează numai prin intermediul unei aplicații ce însoțește acest produs.

Nota LEVEL: 8,76
Ofertant: Skin Media
Preț: 1.149 RON (cu TVA)

LOC	1	2	3	4	5
Producător	iRiver	iRiver	Transcend	Creative	Teac
Model	N10	iFP-799	T.sonic 610	MuVo V200	MP-200
Ofertant	Skin Media	Skin Media	Maguay	Flamingo Computers	UltraPRO Computers/ Tape Computers
Telefon	021-316.82.00	021-316.82.00	021-210.38.33	021-222.50.41	021-211.70.90 021-326.49.57
Preț [EURO] (fără TVA)	270	187	145	87	138
Capacitate (MB)	1024	1024	1024	1024	1024
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB
Conectare directă	DA	NU	NU	DA	NU
Cablu interfață	DA	DA	DA	NU	DA
CD cu driver-e	DA	DA	DA	NU	DA
Încărcător la priză	NU	NU	NU	NU	NU
Tip de alimentare	Acumulator	Baterii	Acumulator	Baterii	Baterii
Tuner FM	NU	DA	DA	DA	DA
Voice Recording	DA	DA	DA	DA	DA
Suport Memory Card	NU	NU	NU	NU	NU
Buton HOLD	NU	DA	DA	DA	NU
Egalizator semnal	DA	DA	DA	DA	DA
Funcție SRS	DA	DA	NU	NU	NU
Husă	NU	DA	DA	DA	DA
Comenzi pe fir	NU	NU	NU	NU	DA
Tip ecran	OLED	LCD	OLED	LCD	OLED
Notă căști	9	8	8	8	8
Notă butoane player	8	8	9	7	5
Notă design	10	9	9	8	8
Notă audiție căști dotare song1 - 64 kbps	8	8	7	7	6
Notă audiție căști dotare song2 - 128 kbps	8	9	7	8	6
Notă audiție căști dotare song3 - 192 kbps	8	8	7	8	7
Notă audiție căști dotare song4 - 320 kbps	8	9	9	9	8
Notă audiție căști dotare song5 - VBR kbps	7	8	7	7	6
Notă audiție căști dotare song6 - THX	9	8	8	8	8
Notă audiție căști dotare song7 - BASS	8	7	7	8	8
Notă audiție căști performante song1 - 64 kbps	8	8	7	8	7
Notă audiție căști performante song2 - 128 kbps	9	9	7	7	7
Notă audiție căști performante song3 - 192 kbps	9	9	8	8	8
Notă audiție căști performante song4 - 320 kbps	9	9	9	8	8
Notă audiție căști performante song5 - Variabil	9	9	9	9	8
Notă audiție căști performante song6 - THX	9	9	7	8	7
Notă audiție căști performante song7 - BASS	9	9	8	8	7
Valoare SNR	83,32	85,47	77,56	84,37	80,58
Nota dotare	83	88	87,5	81	82,5
Nota ergonomie	93	83	89	80	81,5
Nota documentație	80	80	80	80	80
Nota performanță	87,59	88,75	80,54	84,68	77,68
Nota LEVEL	**87,64**	**86,73**	**84,02**	**82,54**	**79,71**

LOC	6	7	8	9	10
Producător	Bright	Panasonic	LG	Creative	TwinMOS
Model	MP663	SV-MP110V	MF-FE422FT	MuVo Slim	MMD318S
Ofertant	Ubisoft Romania	MediaGalaxy	LG Electronics România	Flamingo Computers	Tornado Sistems
Telefon	021.569.06.00	021-322.88.44	021-233.24.91	021-222.50.41	021-206.77.77
Preț [EURO] (fără TVA)	119	164	122	104	76
Capacitate (MB)	1024	256	256	256	256
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB
Conectare directă	NU	NU	NU	NU	NU
Cablu interfață	DA	DA	DA	DA	DA
CD cu driver-e	DA	DA	DA	DA	DA
Încărcător la priză	DA	NU	NU	NU	NU
Tip de alimentare	Acumulator	Baterii	Baterii	Acumulator	Acumulator
Tuner FM	DA	DA	DA	DA	NU
Voice Recording	DA	DA	DA	DA	DA
Suport Memory Card	NU	NU	NU	NU	NU
Buton HOLD	NU	DA	DA	DA	NU
Egalizator semnal	NU	DA	DA	DA	DA
Funcție SRS	NU	NU	DA	NU	DA
Husă	NU	NU	DA	DA	NU
Comenzi pe fir	NU	NU	NU	NU	NU
Tip ecran	OLED	LCD	LCD	LCD	OLED
Notă căști	6	8	8	7	9
Notă butoane player	8	8	8	7	8
Notă design	9	9	8	8	9
Notă audiție căști dotare song1 - 64 kbps	6	8	8	7	9
Notă audiție căști dotare song2 - 128 kbps	6	8	8	8	8
Notă audiție căști dotare song3 - 192 kbps	6	9	8	8	7
Notă audiție căști dotare song4 - 320 kbps	6	8	8	9	9
Notă audiție căști dotare song5 - VBR kbps	6	8	7	7	9
Notă audiție căști dotare song6 - THX	8	9	8	8	0
Notă audiție căști dotare song7 - BASS	5	6	9	8	7
Notă audiție căști performante song1 - 64 kbps	8	8	7	7	8
Notă audiție căști performante song2 - 128 kbps	8	8	7	8	9
Notă audiție căști performante song3 - 192 kbps	8	9	7	8	9
Notă audiție căști performante song4 - 320 kbps	8	9	8	9	9
Notă audiție căști performante song5 - Variabil	9	9	7	8	8
Notă audiție căști performante song6 - THX	9	9	8	8	0
Notă audiție căști performante song7 - BASS	8	8	8	9	9
Valoare SNR	80,61	63,97	74,2	74,58	72,32
Nota dotare	80	45	50,5	48,5	42
Nota ergonomie	79,5	83	81,5	76	91,5
Nota documentație	40	80	80	80	20
Nota performanță	77,69	82,46	79,56	81,81	78,48
Nota LEVEL	**76,72**	**74,98**	**74,26**	**73,61**	**71,51**

LOC	11	12	13	14	15
Producător	Teac	Bright	Texas Player	Packard Bell	Genius
Model	MP-300	MP300	MT 819	AudioKey FM	MP3-DJ
Ofertant	Flamingo Computers	Ubisoft Romania	Fit Distribution / Ubisoft Romania	UltraPRO Computers/ Tape Computers	UltraPRO Computers
Telefon	021-222.50.41	021.569.06.00	021-201.15.16 / 021.569.06.00	021-211.70.90/ 021-326.49.57	021-211.70.90
Preț [EURO] (fără TVA)	105	99	58	105	99
Capacitate (MB)	256	1024	256	512	512
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB
Conectare directă	NU	DA	NU	DA	NU
Cablu interfață	DA	DA	DA	DA	DA
CD cu driver-e	DA	DA	DA	DA	DA
Încărcător la priză	DA	NU	NU	NU	NU
Tip de alimentare	Acumulator	Baterii	Baterii	Baterii	Baterii
Tuner FM	NU	DA	DA	DA	DA
Voice Recording	DA	DA	DA	DA	DA
Suport Memory Card	NU	NU	NU	NU	NU
Buton HOLD	NU	DA	DA	DA	DA
Egalizator semnal	DA	DA	DA	DA	DA
Funcție SRS	NU	NU	NU	NU	NU
Husă	DA	NU	NU	DA	NU
Comenzi pe fir	NU	NU	NU	NU	NU
Tip ecran	LCD	LCD	LCD	LCD	LCD
Notă căști	7	3	7	7	6
Notă butoane player	5	6	6	7	4
Notă design	8	6	9	7	6
Notă audiție căști dotare song1 - 64 kbps	6	4	7	6	5
Notă audiție căști dotare song2 - 128 kbps	6	5	7	6	6
Notă audiție căști dotare song3 - 192 kbps	7	4	6	6	6
Notă audiție căști dotare song4 - 320 kbps	8	5	6	5	7
Notă audiție căști dotare song5 - VBR kbps	6	7	7	6	6
Notă audiție căști dotare song6 - THX	8	7	0	3	7
Notă audiție căști dotare song7 - BASS	7	5	6	3	6
Notă audiție căști performante song1 - 64 kbps	7	7	6	5	5
Notă audiție căști performante song2 - 128 kbps	8	8	8	7	6
Notă audiție căști performante song3 - 192 kbps	8	7	8	7	7
Notă audiție căști performante song4 - 320 kbps	8	8	8	8	8
Notă audiție căști performante song5 - Variabil	6	8	6	6	7
Notă audiție căști performante song6 - THX	7	7	0	6	6
Notă audiție căști performante song7 - BASS	8	7	8	7	7
Valoare SNR	82,66	79,45	83,98	79,85	82,86
Nota dotare	42	85,5	44,5	61	56,5
Nota ergonomie	73	55,5	76	74,5	64,5
Nota documentație	80	40	60	40	20
Nota performanță	77,75	70,92	72,24	66,75	71,92
Nota LEVEL	**69,52**	**68,43**	**67,02**	**66,20**	**64,38**

iRiver H10



Există o vorbă veche în popor care sună cam așa: prietenul la nevoie se cunoaște. Nimic nu este mai adevărat când vine vorba de modelul H10 de la iRiver. Fiind un model cu harddisk, capacitatea de stocare este de 5 GB. Mai mult decât suficienți pentru zeci de mii de fișiere audio și nu numai. H10 este susținut de un acumulator ce poate fi reîncărcat direct de la priză. În acest fel, portul USB este numai și numai al PC-ului. Din momentul în care ați conectat player-ul la computer, acesta este recunoscut automat în My Computer și puteți începe „încărcarea" cu orice tip de fișiere. Spre deosebire de alte player-e din aceeași branșă, acesta dispune și de un ecran LCD color destul de generos. În acest fel, navigarea printre meniuri sau printre sutele de fișiere devine mult mai practică. În afară de audiția fișierelor de tip MP3 și WMA, vă puteți pune la punct cu ultimele știri recepționate de la orice post de radio ce emite în bandă FM, iar dacă vă chinuiesc anumite idei, tot cu H10 vi se oferă posibilitatea de a le înregistra. Deși este suficient loc pentru stocarea înregistrărilor, totuși producătorii au crezut de cuviință că este mai bine dacă acestea ar fi codate în format MP3 și stocate în directoare separate.

Uitându-mă per ansamblu la acest produs, constat faptul că tronul player-elor Apple începe încet-încet să se „zgâlțâie" .

Nota LEVEL: 8,19

Ofertant: Skin Media

Preț: 1.149 RON (cu TVA)

LOC	1	2	3
Producător	iRiver	Teac	Transcend
Model	H10	MP-2000	Digital Album
Ofertant	Skin Media	UltraPRO Computers	Maguay Impex
Telefon	021-316.82.00	021-211.70.90	021-210.38.33
Preț [EURO] (fără TVA)	270	213	315
Capacitate (MB)	5120	5120	20480
Conectare	USB	USB	USB
Conectare directă	NU	NU	NU
Cablu interfață	DA	DA	DA
CD cu driver-e	DA	DA	DA
Încărcător la priză	DA	DA	DA
Tip de alimentare	Acumulator	Acumulator	Acumulator
Tuner FM	DA	NU	NU
Voice Recording	DA	DA	NU
Suport Memory Card	NU	NU	DA
Buton HOLD	DA	DA	DA
Egalizator semnal	DA	DA	NU
Funcție SRS	DA	NU	NU
Husă	DA	DA	DA
Comenzi pe fir	NU	NU	NU
Tip ecran	LCD	LCD	LCD
Notă căști	9	9	8
Notă butoane player	9	9	9
Notă design	9	9	8
Notă audiție căști dotare song1 - 64 kbps	8	8	8
Notă audiție căști dotare song2 - 128 kbps	8	9	8
Notă audiție căști dotare song3 - 192 kbps	8	9	7
Notă audiție căști dotare song4 - 320 kbps	9	8	8
Notă audiție căști dotare song5 - VBR kbps	8	9	7
Notă audiție căști dotare song6 - THX	9	9	7
Notă audiție căști dotare song7 - BASS	8	8	7
Notă audiție căști performante song1 - 64 kbps	8	7	7
Notă audiție căști performante song2 - 128 kbps	9	9	8
Notă audiție căști performante song3 - 192 kbps	9	9	8
Notă audiție căști performante song4 - 320 kbps	9	8	8
Notă audiție căști performante song5 - Variabil	9	8	8
Notă audiție căști performante song6 - THX	8	9	8
Notă audiție căști performante song7 - BASS	9	8	7
Valoare SNR	82,83	82,11	65,93
Nota dotare	57	45,5	71,5
Nota ergonomie	88,5	88,5	83
Nota documentație	80	60	60
Nota performanță	88,75	88,00	76,68
Nota LEVEL	**81,90**	**78,22**	**76,39**



CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă jocul Cold Fear



De cine este produs jocul The Bard's Tale?

a. Bethesda ▢
b. InXile ▢
c. Obsidian ▢

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul The Bard's Tale din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2005.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un gamepad Thrustmaster Firestorm Digital



Ce studiouri de filme produc pelicula Peter Jackson's King Kong?

a. Universal Studios ▢
b. Warner Bros. ▢
c. MGM ▢

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Peter Jackson's King Kong din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2005.

Nokia 6260



Întotdeauna mi-a plăcut să fotografiez lucruri în fel și chip și în fel de fel de ipostaze. Sincer să fiu, cu acest Nokia 6260 am putut să fac mai multe. Datorită ecranului său rotativ, meseria de pozar cu telefon devine o joacă de copii. 6260 nu este însă o jucărie. Ba dimpotrivă, el face parte din categoria telefoanelor „deștepte", ce pun la dispoziția utilizatorului o grămadă de funcții care mai de care mai utile. Ecranul său mare poate fi extrem de folositor când operați în agenda cu numere de telefon sau vă puneți un reminder pe o dată din calendarul inclus. Teoretic, numărul de rington-uri ce pot fi operate pe acest telefon este foarte mare. Totul depinde de capacitatea cardului de memorie RS-MMC pe care îl atașați. La achiziționare, telefonul dispune de un card de 32 de MB, însă dacă doriți să îl folosiți și pe post de MP3 player, vă puteți achiziționa unul mai generos. Dacă nici MP3-urile sau radioul inclus nu vă sunt îndeajuns, băgați-vă la un campionat de Bounce CardDeck sau Snake EX. Prin intermediul portului infraroșu vă puteți juca „în rețea" cu alți colegi „de suferință".



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	102 x 49 x 23 mm
Greutate:	125 g
Display:	TFT – 65.000 culori
Rezoluție Display:	176 x 208 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 760 mAh
Stand-by:	până la 144 de ore
Talk time:	maxim 4 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro

Motorola E895



Printre modelele ce vor fi lansate în această vară de către cei de la Motorola se numără și E895. Sub bine cunoscutul slogan „HelloMoto", acest terminal GSM pare a fi suportat o grămadă de operații estetice. Spre deosebire de modelele precedente, E895 pare mult mai aspectuos, mai rotunjit. Totuși, spiritul celor de la Motorola rămâne neschimbat. Nesfârșita listă de funcții și opțiuni pe care le include acest telefon tinde să ofere utilizatorului exact ce are nevoie la momentul oportun. Capul de listă este camera foto de 1.1 megapixeli cu mini flash, urmată de Bluetooth, player-ul MP3 și MPEG4, Wap 2.0, browser-ul HTML și chiar de un port USB. Toate acestea sunt posibile datorită unui procesor xScale de la Intel, îndrumat de un sistem de operare foarte asemănător Linux-ului. Memoria inclusă este de 10 MB, însă ea poate fi extinsă prin intermediul slot-ului T-Flash.



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	93 x 51 x 23 mm
Greutate:	127 g
Display1,2:	TFT – 256.000 culori
Rezoluții 1,2:	240 x 320, 128 x 108 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 1000 mAh
Stand-by:	până la 250 de ore
Talk time:	maxim 4 ore

Samsung Z130

De curând lansat și pe meleagurile noastre, modelul Z130 de la Samsung este cu adevărat util și în momentul în care doriți să vizionați anumite clipuri video. Prin rotirea ecranului său, putem ocupa întreaga suprafață cu respectivele imagini. Camera inclusă are un senzor de 1 megapixel, obținându-se fotografii la rezoluții de maxim 1.152 x 864 de pixeli. Cu ajutorul blițului inclus, pozele nocturne nu vor mai fi la fel de întunecate ca până acum. Dintre cele mai interesante lucruri de care dispune Z130 putem enumera player-ul de fișiere MP3, AAC și MPEG, portul USB și organizer-ul. Address book-ul poate stoca până la 1.000 de persoane, cu tot cu o fotografie a acestora.



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	112 x 46 x 22 mm
Greutate:	120 g
Display:	TFT – 250.000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 100 mAh
Stand-by:	până la 308 de ore
Talk time:	maxim 4 ore

■ **BogdanS**





CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul Saw - Puzzle mortal

În ce an a apărut filmul Saw?

a. 2000 ☐
b. 2004 ☐
c. 2005 ☐

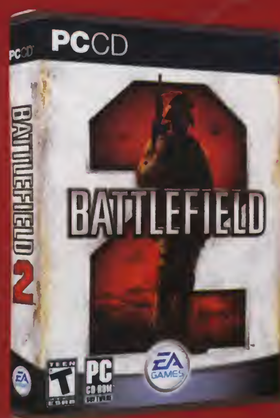
Nume, prenume ______
Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___
Localitate ______ Cod ___ Județ ______
Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul Saw din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2005.



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Battlefield 2

Care dintre următoarele facțiuni nu apare în Battlefield 2?

a. SWAT ☐
b. MECS ☐
c. Republic of China ☐

Nume, prenume ______
Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___
Localitate ______ Cod ___ Județ ______
Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Battlefield 2 din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2005.

lifestyle

Puzzle mortal
Saw

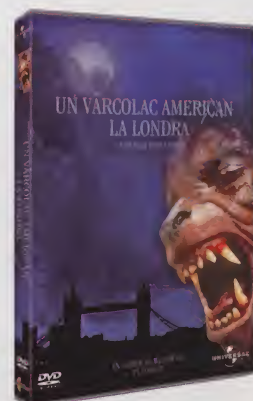


Încă de la prima secvență a filmului, ești în mijlocul acțiunii: doi bărbați se trezesc legați cu lanțuri de un perete. Nu știu decât că unul dintre ei trebuie să-l ucidă pe celălalt în opt ore, sau amândoi vor muri. Este un film intens, foarte complex, cu o intrigă năucitoare și cu un final-surpriză care a șocat publicul la ceremonia de lansare. Puzzle mortal are o perspectivă unică, viscerală, asupra ororii umane. Totul se dezvăluie din punctul de vedere al victimelor, nu din cel al poliției, așa cum ești obișnuit.

Fiecare victimă din Puzzle mortal este confruntată cu o alegere imposibilă, într-un joc terifiant al supraviețuirii, și trebuie să lupte pentru a-și recăpăta viața sau să moară încercând...Toate aceste jocuri, concepute de un criminal cunoscut drept Labirintul, fac ca Puzzle mortal să se ridice mult deasupra filmelor de acest gen, mulțumită atmosferei macabre care generează un acut sentiment de groază.

An: 2004
Gen: Horror
Distribuție: Cary Elwes, Danny Glover, Monica Potter
Regie: James Wan
Suport: VHS, DVD
Compania: NEW FILMS

Un vârcolac american la Londra
An American Werewolf in London

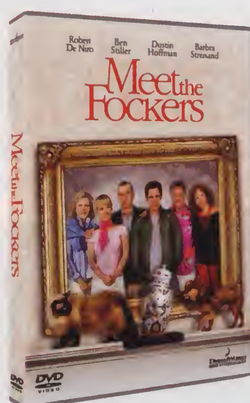


David Kessler (David Naughton) și Jack (Griffin Dunne), doi aventurieri americani, pleacă într-o călătorie de trei luni în Europa. Odată ajunși în partea rurală și dezolantă a Angliei, localnicii le dau sfaturi sumbre și înfricoșătoare: „Nu vă abateți din drum", „Feriți-vă de mlaștină" și „Feriți-vă de lună". Băieții se afundă în întuneric și aud un urlet înfiorător de peste ținutul mlăștinos, fără să știe că sunt urmăriți de o creatură mitică, însetată de sânge. Cei care sunt omorâți de acest monstru se transformă în vârcolaci, sortiți fiind să bântuie pământul pentru totdeauna, iar cei care scapă cu viață au însă parte de un alt destin...

Ferește-te de lună!

An: 1981
Gen: Horror
Distribuție: David Naughton, Jenny Agutter, Griffin Dunne
Regia: John Landis
Suport: DVD
Compania: UNIVERSAL PICTURES

Doi cuscri de coșmar
Meet the Fockers



Fostul agent CIA, Jack Byrnes, îi dă lui Gaylord Focker binecuvântarea pentru a o lua de nevastă pe fiica sa. Acum, Jack are o nouă misiune: să-i cunoască părinții, pe domnul și doamna Focker. Ce fel de oameni sunt în stare să-și boteze copilul Gaylord Focker? Stați pe recepție și veți afla, în cea de-a doua parte a celebrei saga de familie, Meet the Parents.

An: 2004
Gen: Comedie
Distribuție: Robert De Niro, Ben Stiller, Blythe Danner, Barbra Streisand, Alanna Ubach, Teri Polo, Dustin Hoffman
Regie: Jay Roach
Suport: VHS, DVD
Compania: DREAMWORKS PICTURES

Echipa America: Jandarmul mondial
Team America: World Police



De la realizatorii succesului South Park, acest film este fără doar și poate o comedie plină de aventuri. Echipa America, o echipă de jandarmi care se ocupă cu menținerea stabilității globale, trebuie să se infiltreze într-o bandă de teroriști, pentru a salva omenirea. Spottswoode, Chris, Sarah, Joe, Lisa și Gary vor traversa lumea în lung și-n lat pentru a-și îndeplini misiunea.

Cei doi regizori, Trey Parker și Matt Stone, au creat unele dintre cele mai inovatoare personaje ale culturii pop moderne, însă este pentru prima oară când aceștia folosesc păpuși, pentru producția de față.

An: 2004
Gen: Comedie
Distribuție: (voci) Tim Robbins, Sean Penn, George Clooney, Matt Damon, Alec Baldwin
Regie: Trey Parker, Matt Stone
Suport: VHS, DVD
Compania: PARAMOUNT PICTURES

Filmele sunt distribuite de EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-203.96.69



Spune-mi și mie ce vezi.
Imagine trimisă de Black Jack.



E ultima tură când te mai car. **Imagine trimisă de Alex.**



Mă, voi vă prefaceți.
Imagine primită de la Elena Popa.



White man can't jump ? **Imagine primită de la T Mac.**



Lăsați hora și treceți la joc.
Imagine trimisă de <<$$aADaMM>> (REBORNED).



Nimic nu-i oprește. **Imagine primită de la Speedy.**



După ce că-i spooky, mai și levitează.
Imagine trimisă de Mihai Banc.

Câștigătorul din acest număr este Alex.

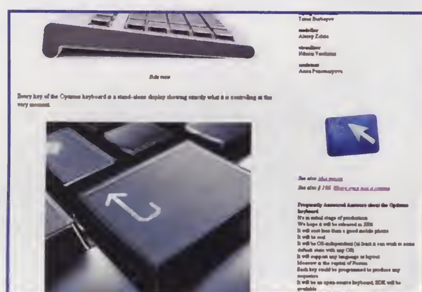
Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

www.

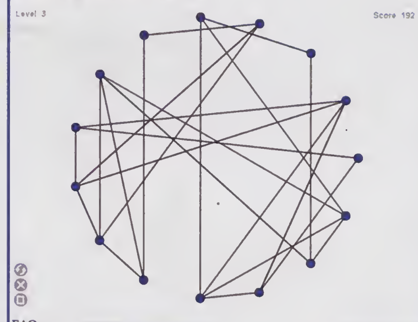
Optimus Keyboard

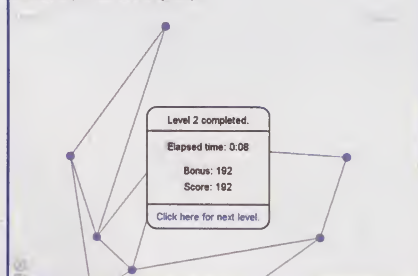
www.artlebedev.com/portfolio/optimus

Într-una dintre serile trecute am dat din întâmplare peste site-ul rușilor de la Art Lebedev, cea mai mare companie de design industrial de la ei. Ei bine, la băieții ăștia am găsit cea mai genială și demențială tastatură posibilă. Este vorba de o tastatură ale cărei taste vor avea fiecare display-ul său, folosind tehnologia OLED. Minunăția asta arată absolut fantastic, iar în momentul în care o să fie disponibilă (deocamdată este doar în stadiul de proiect), o să îmi cumpăr una. Weeee!!!









Planarity

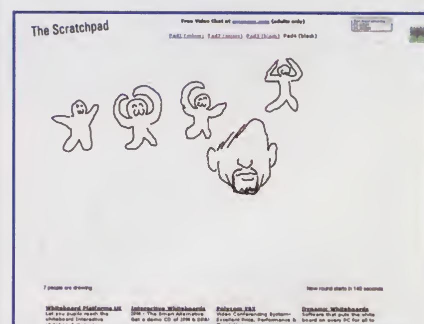
home.cwru.edu/~jnt5/Planarity

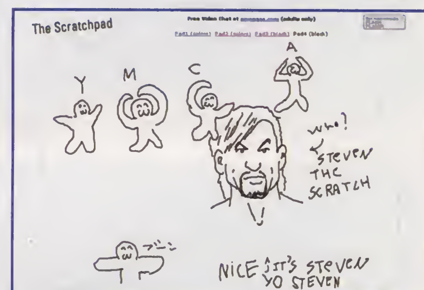
Un joc pentru cei care se „descurcă". Heh. Am făcut o glumă! Serios vorbind, dacă ești genul de om care descurcă ghemul de sfoară cu plăcere, atunci jocul ăsta este pentru tine. Pentru mine, cu siguranță nu. Sunt genul de om care preferă foarfecele.

The Scratchpad

web.okaygo.co.uk/apps/scratchpad/flashcom

Te-ai plictisit de irc și ai vrea să îți urmezi niște chemări ceva mai artistice? Zi da și atunci site-ul ăsta este pentru tine. O planșă de desen virtuală pe care te bați în carioci la fel de virtuale cu alți amatori deloc virtuali. Rezultatul poate fi unul foarte plăcut sau, dacă dai peste cine nu trebuie, asemănător cu experiența irc.





Rich Racer

www.freeonlinegames.com/play/1563.html

Un simplu joc de curse pentru browser-ul tău de Internet. Mare brânză! Sunt atâtea... Da, dar nici unul nu arată chiar în halul ăsta de bine. Cu toate că dispune de un singur traseu (dar de mai multe niveluri de dificultate), jocule̦tul de față este unul dintre cele mai arătoase din categoria „web-based". Calc-o!

■ **Mitza**







Vacanţă de gamer



Era o zi foarte „umedă de vară"... apa aproape ajungea la geamul redacţiei... Unde sunt fetele, fustiţele, bluziţele decoltate? Cum răspunsul la aceste întrebări se găseşte numai în calculatoarele redacţiei şi mai puţin pe străzile Braşovului, redactorii LEVEL au hotărât să îşi mute sediul undeva, la mare. Ţeapă! Şi la mare situaţia se prezenta la fel. După câteva şedinţe, discuţii cu şefii şi cu cine mai era în măsură să îi ajute să se mute cu munca pe undeva prin Noua Zeelandă, primind iar şi iar acelaşi deprimant răspuns negativ, oamenii şi-au luat lumea în cap. S-au autoexilat, au părăsit ţara, deci avem nevoie de redactori noi. Aşa că tema pentru luna viitoare va fi una mai mult practică: unde s-au dus ăştia şi mai ales trebuie să aflaţi (asta e foarte important) cât e o conexiune adsl pe acolo. Nu, pe bune, acum... tema e să vorbiţi despre revista de jocuri ideală (dar nu ne supărăm dacă daţi şi de urma fugarilor). Dacă aţi avea bani cu toptanul şi populaţia de gameri ar avea şi ea bani la fel de mulţi ca să cumpere o revistă oricât de scumpă vă imaginaţi voi, cum ar fi? Şi nu mă luaţi cu review, preview and stuff like that, că am auzit şi eu de aşa ceva... veniţi şi voi cu ceva original... şi scump. Ah, şi nu în ultimul rând, aş vrea să vă aduc aminte că în loc de „sh", „tz" şi altele, puteţi folosi nişte taste care fac să apară ca prin minune pe ecran semne de genul „ş" sau „ţ" sau chiar „ă" sau „î". Aştept e-mail-uri pe noua adresă a chatroom-ului (care era să îşi schimbe numele în ceva cu mult mai puţin delicat şi aşezat de când am început eu să scriu, dar pe care nu mi-a fost îngăduit să îl dezvălui... încă): chatroom@level.ro

■ **Akasha**

Huţuleac Andrei

„Dragă DOMNULE LEVEL, în sfârşit m-am hotărât să îţi scriu (nici mie nu-mi vine să cred). Poate că te întrebi ce m-a apucat să îţi scriu tocmai acum... Dacă nu te întrebi, oricum am să îţi spun... Îţi scriu pentru că tocmai am aflat că am intrat la liceul la care voiam (am dat capacitatea) şi imediata răsplată a fost să mi se cumpere un calculator nou-nouţ! Până acum nu am avut decât un PII de 400 MHz, fapt care m-a împiedicat să mă bucur de minunăţiile de prin jocuri... AŞŞŞAAAAAAAAAAAAA, după această introducere şcolărească, să trecem la subiect: în vara asta, eu şi familia (mama, tata, bunica, bunicul, căţelul, hamsterul... etc.) mergem în Italia CU CORTUL! Nu o să fie aiurea decât în momentele când o să-mi aduc aminte de GTA (eu, care până acum nu mai văzusem grafica 3D) şi de alte jocuri frumoase pe care tocmai le-am descoperit. Totuşi, domnule LEVEL, nu pot să uit de vechiul calculator la care jucam doar jocuri de aventură de care sunt propriu-zis îndrăgostit!!!!!!! Ce mai! SUPER JOCURI: Broken Sword, Syberia, Monkey Island, chiar şi rău-famatul Runaway: A Road Adventure! Cam aşa stă

treaba, domnule LEVEL, cu vacanța și cu jocurile... ce să-i facem, mergem înainte, că înapoi NU SE POATE! Hai că mă duc să joc ceva... :)))))"

LG

„A venit vacanța. Parcă ieri stăteam în banca mea încercând să copiez la lucrarea de la info. Daaa, ce vremuri erau! Însă nu-mi fac prea mari griji, mai am un an. Acum principala mea grijă o constituie timpul liber pe care îl am. Cum să îl împart, ce să fac cu el, cu ce să îl ocup? M-am gândit că, așa, de început, o mică rețea nu ar strica. Un counter, puțin Diablo 2, o mică strategie. Chiar dacă m-am disperat în timpul anului cu toate acestea, acum , cu vacanta și cu prietenii, e altceva. Și ca să terminăm cu bine privarea noastră de libertate pentru câteva zile bune, după ore multe de somn, ne îmbarcăm fiecare într-o mașină și hop la un grătărel: un mic, o bere (sau mai multe), o țigară (pentru cine se simte) și mult, mult aer curat. Cam așa au trecut, să zicem, două săptămâni (cam mult!!). Ce să facem în continuare? Păi, cum creierașele noastre erau pline de gloanțe, paladini, vrăji, puteri speciale, am hotărât să lăsăm computerele în pace. Nu de alta, dar nu merită să pierdem o bună distracție din cauza unor jocuri. Fie ele cât de interesante (apropo, care e expert în seria Broken Sword, să-mi scrie; n-am dormit nopți încercând să rezolv un puzzle, pe care încă nu l-am deslușit), aceste jocuri nu ne mențin în viață. Putem să revenim la ele oricând, însă vremea nu se face frumoasă pentru noi, apa mării nu rămâne caldă tot timpul anului. Așa că un mic sfat din partea mea este să nu irosiți un prilej de a vă distra. Nu merită! Acestea fiind spuse, îmi iau desaga (valiza) și la mare cu mine. Pentru cât timp? Pentru cât se poate!"

KillerCoy

„What's up LEVEL? După șapte ani de tăcere vă scriu și eu pentru prima dată (ca idee, nu am șapte ani, ci 16). Cât timp rezist fără jocuri? Ecuația matematică a persoanei mele fără calculator este: Eu-PC = manifestare tip Postal 2 pentru tot orașul în care mă aflu => Timp alocat fără calculator = ?. În plus, nu cred că există un gamer înrăit care să reziste mai mult de șapte zile fără jocuri. De exemplu, am un coleg care e de două săptămâni la țară și m-a sunat să mă întrebe cât mai e de jucat din Prince of Persia: Warrior Within, spunându-mi că s-a dus cu laptop-ul la țară. Iar eu, de câteva zile, tot stau 12 ore pe zi jucând TES: Morrowind. Știu că-i cam târziu pentru Morrowind, mai ales că trebuie să apară TES: Oblivion și Gothic 3 (abia aștept), dar eu tot l-am lăsat la urmă fiindcă am auzit că e foarte lung jocul. După Morrowind, trec la Project Nomads și după asta mai pot să înșir o pagină cu jocuri. Dar și o săptămână de relaxare într-o regiune de munte ar prinde bine. Aș merge într-un loc relaxant cum ar fi Covasna. Și acum trebuie să termin Morrowind, așa că vă urez o vacanță plăcută. Sunt multe jocuri de jucat și prea puțin timp alocat! Pe curând LEVEL."



Ce păcat că aici e interzis campatul

Crysstina

„A venit vara!!! Soare, distracție... sau, mai nou, stat în casă și găsit o ocupație productivă. Asta pentru unii. Vacanța a fost așteptată de mulți, presupun că și de părinți, care s-au săturat să aibă ca decor o „statuie" pe canapea privind la televizor sau stând



Este și asta o variantă



La ei Crăciunul vine mai devreme

în fața calculatorului, care mai mormăie din când în când niște propoziții lipsite de sens: „f**k... mort?!... son of a... lasă că vezi tu... mother fu**er!". După aceea vine și explicația: „Nu, mama, așa e sunetul de la joc". După un timp bogat în așteptări, vine și momentul în care îmi fac planuri de vacanță, îmi aranjez frumos hăinuțele în valiză, îmi iau la revedere de la cei dragi și mă îndrept repejor spre gara unde mă așteaptă nerăbdător trenul. Tot scopul acestei escapade este de a ieși din rutină și de a scăpa de calculatorul care îmi mănâncă, încet, dar sigur, timpul și neuronii. Cele câteva ore cât a durat călătoria au fost un adevărat chin, dar îmi spuneam tot timpul că merită efortul. Ajung la destinație. Sunt bucuroasă că am prins vreme frumoasă, însă această stare nu a durat prea mult pentru că, după ce mă instalasem pe plajă și începusem să mă bucur de mult așteptatele raze ale soarelui, începe ploaia. Și nu o ploicică de vară care ține un pic și gata. Nuuu... a ținut până a doua zi. Ce să fac oare? Hai să zic că noaptea am ce face (cluburi, flirturi etc.), dar ziua? În afară de recuperarea somnului de frumusețe, nu pot să stau numai în camera de hotel. Ce-ar fi să dau o raită prin NET CAFE-uri, că doar bronzul la lumina monitorului e destul de posibil, nu? Asta mai dovedește și o altă chestie: că m-am atașat de calculatoare, sunt dependentă, nu pot să stau prea mult fără ele (dar nici cu ele nu e prea bine :)). Și așa ajung eu să-mi consum neuronii (again) pe care îi mai am. Ce mai vacanță... Câtă relaxare... ironie, nu alta. În ultimele zile, povestea se repetă: soare la început, apoi potopul reîncepe. Yupi!!! Bronzul meu e de un alb orbitor. Lasă, mă consolez eu, că și așa razele ultraviolete nu sunt bune pentru piele. După toate astea, cred că m-am hotărât: anul viitor mă duc la munte! Măcar acolo e plăcută ploaia și nu îți trebuie bani pentru cazare sau alte chestii. Un cort și un sac de dormit îți ajung, că o brichetă pentru foc de tabără e imposibil să nu ai și lemne, câte vezi cu ochii. Aaa, și de mâncare nu duci lipsă acolo, găsești tu ceva delicios prin pădure (în unele țări gândacii sau miriapodele sunt considerate chiar specialități). So, acestea fiind spuse, enjoy the rest of the summer!"

Doomgiver

„E vară. Școala s-a terminat. Pe ultima sută de metri am luptat mai vitejește ca în Rome; ce mai, am luptat ca un câine... și am reușit: mi-am salvat mediile la obiectele periculoase. Acum mă bucur de o vacanță bine meritată (zic eu...). Chiar din prima... aaa... a doua zi (că în prima sufeream de o mahmureală de toată frumusețea) am cucerit întreaga Galie, așa, ca să mă mai relaxez, am mai caftit câțiva nemți, am terminat KotOR 2 de câteva ori (știu sigur că mi-a scăpat ceva), chestii de-ăstea mărunte :P. Dar n-a durat mult și m-am cam plictisit. Galii de-ai naibii nu mai vor să iasă la joacă, Sith-ilor li s-au terminat bateriile de la săbii și nemții s-au retras în cea mai apropiată berărie și au început să bea. Așa că le-am urmat exemplul și m-am dus și eu cu ai mei în tavernă să „inspectăm" conținuturile unor sticle. Mai ales că au fost și zilele orașului; festivalul berii și altele.

Dar vacanțele au și dezavantaje. Sunt mai des acasă, ceea ce înseamnă mai multă muncă în folosul... nici nu știu al cui folos. Așa că mi-am plănuit să merg într-un oraș far, far away (eventual ca să-i fac capul calendar surorii mele >:D). Măcar plec cât mai departe de casă și de griji. Da, știu: fără jocuri. Eh, asta e! Trebuie să mai faci și unele sacrificii. Dar o să rezist eu (deja îmi tremură mâinile, îmi clănțănesc dinții :P), doar nu-s dependent, am îndurat eu chestii de genul să rămâi fără calculator câteva săptămâni BUNE și încă să fii acasă și afară să fie o vreme ca într-un film horror. Așa că nu-mi fac probleme. Pentru mine, acolo unde nu există calc, există un remediu: ginul tonic (works every time, indiferent de situație). Până la urmă, o vacanță bine meritată ar fi păcat să o irosești stând pe net sau jucând jocuri deja terminate și răsterminate. Pentru astfel de vremuri este recomandată ieșirea cât mai des, nopți albe, beții și (inevitabil) mahmureli... de care poți scăpa foarte ușor: rămâi beat :).

Cam atât. E deja ora 7 și trebuie să ne adunăm la pub. Pace."

TIBI

„Aaaaaa ! Vara, anotimpul meu preferat, te joci la greu pe căldurile alea caniculare când ușa se deschide încet cu un scârțâit enervant care te face să lovești tasta Esc și să te întorci frustrat, uitându-te să vezi cine te deranjează din San Andreas!! Te uiți și constați cu stupoare că prietena ta, care privește diabolic la tine cu două bilete pentru un hotel pe malul mării și cu o față din aia, exclamă: „Scumpule mai lasă Dumnezeului compu și hai, fă-ți bagajele că plecăm. Primul lucru care-mi vine în minte este cartea aia, Pagini Aurii, secțiunea Arme și Muniții, însă privirea prietenei este prea convingătoare, așa că hai la mare. Cu gândul la PC și la jocurile mele, mă îndrept spre Mamaia, unde am de stat departe de pc-ul meu care se plictisește acasă 12 zile. Nu mă deranjează, oricum meritam vacanța."

C killer

„Aaa... în sfârșit puțină relaxare... după un an de școală și teste (bine că nu am rămas corigent). E timpul să iau avionul și să mă distrez puțin... Soare... plaja din Hawaii îmi mângâie tălpile pentru prima oară, iar eu mă delectez cu... o băutură exotică (nu știu ce e, dar e bună). Am reușit cu greu să mă despart de prietenii mei virtuali (CJ, Freeman și alții), dar uneori cred că e mai bine fără ei... DOAR UNEORI :)! RAREORI! Oricum, puțin bronz nu strică, așa că o să mai stau câteva zile la soare și o să mă bucur de viață... POOOF... oops sunt tot în Bucureștiul prăfuit. Asta nu înseamnă că nu pot să mă bucur de vacanța mea câștigată cinstit... mă înarmez cu LEVEL și cu CD-uri, mă uit la EDD boys pe Cartoon și aștept paharul cu... apă... Cam atât am de zis ! Vă salut și ne vedem peste ceva timp."

Dușa Adrian

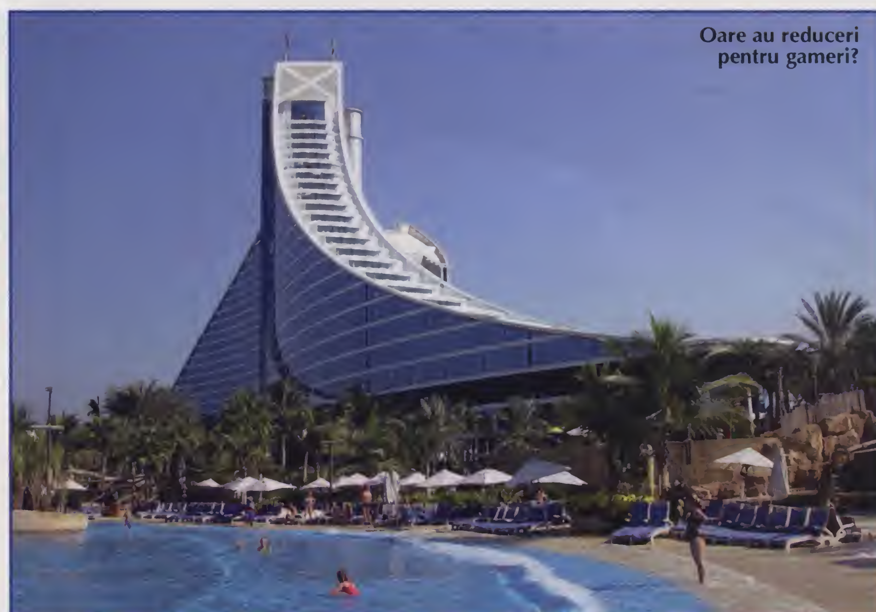
„La THE BIG GAME PARTY am lipsit, așa că măcar în vacanță să ajung, nu? Păi vom vedea noi. Da, a venit vara și banii strânși de noi pe timpul iernii trag la mare. Bineînțeles, cei care nu au strâns nimic se aruncă și ei pe o slujbă de chelner sau cine știe ce, să apuce o vacanță. Păi am strâns și eu ceva pe timpul iernii, dar i-am folosit deja, adică mi-am făcut și eu ca tot gameru un upgrade de proc, mi-am luat un AMD ATHLON XP 3200+ BARTON. Cred că a fost singurul rămas pe piață și poate că te întrebi de ce nu mi-am luat și eu un INTEL sau tot un AMD. E simplu: mai aștept o scădere de prețuri de la INTEL (vezi că totul se rezumă la bani, așa și cu plecatul în vacanță : no piștari, no vacanță. Comprende amigo?) și, în plus, mi-am propus să mai îmi iau și un CHIT de 1 GB (2x512MB DDR) de la GEIL la 400 MHz (asta fiind cireașa de pe placa de bază). Fără un pic de RAM, la ce îți folosesc o placă video și un proc tare, nu? Dar o mică vacanță tot apuc (se putea fără?) la mătușa mea de peste hotare (GERMANIA) că, dacă nu, procul mai avea de așteptat. ĂĂĂ... da' mai era ceva legat de CÂT O SĂ REZISTĂM FĂRĂ JOACE? Păi ditamai hardughia nu pot să o iau cu mine și o mică pauză nu ar strica pentru amândoi! (Totuși, ce bine e pentru posesorii unui laptop mai țapăn așa un pic, că un GOTHIC n-ar strica pe plajă sau fiecare cu ce-i place, un FPS, până se fac ochiurile și șunca pe spate). De aceea, nu uitați loțiunea anti „copt" și umbrela, că altfel TFT-ul de 15" va fi ca o oglindă reflectoare care îți va pârli retina și bye bye vedere și zile de stat cu ochii în fața CRT-ului de pe birou. Păi cam atât a fost... ăă... ia stai puțin. O scurtă întrebare de sfârșit: Voi, redactorii, unde v-ați gândit să vă petreceți vara?"

Leego

„Salut, LEVEL! Vara asta cred că o să o petrec în Grecia (ofticați-vă ăia care nu mergeți...). De acolo cred că o să vă trimit o ilustrată și o sticlă de băutură. Apoi voi merge ca tot românul la marea noastră cea de toate zilele, unde prețurile depășesc mult calitatea, dar fetele de pe plajă compensează... În fine, apoi voi merge la munte, la Cheia (ce aproape e de Brașov...), unde îmi voi petrece ce a mai rămas din „vacanța" asta care, începând de acum, pare prea scurtă. Nu știu pe cât începe școala exact, dar sunt sigur că e prea curând. Ce naiba fac? Vorbesc de școală în vacanță? Am o problemă. Anyway, în timp ce voi fi la o terasă la greci sau la noi la mare, voi găsi loc printre gânduri și pentru voi, LEVEL și o să vă dedic un Bloody Mary și o shaworma! Să trăiți bine!"

HUMAN 03TX7

„În sfârșit apuc și eu să vă scriu. Până acum, doar lenea de a-mi înșira ideile în Word m-a împiedicat să răspund la temele trecute. Sper totuși că nu l-am trimis prea târziu și că apucă numărul de pe august. După cum ai spus, e timpul să-mi primesc răsplata pentru puterea de a rezista încă un an în sistemul nostru de învățământ. Problema este că fondul de premiere este limitat, așa că va trebui să mă prezint în fața alor mei cu un plan de achiziții scurt și la obiect. Cum ce obiect? PC-ul normal, că săracu' nu mai poate fără o intervenție rapidă. Cum vede un joc, se sperie, îi crește temperatura și leșină în mod repetat, în timp ce eu văd albastru sau negru în fața ochilor. Asta în cazul fericit în care poate să-l digere. Totuși, nu cred că o menținere artificială în viață este convenabilă. Sau posibilă. Un înlocuitor ar fi o soluție mult mai bună. Mai ales că o să apară AOE și TES: Oblivion și nu aș vrea să fiu privat de ele prea mult timp, chiar deloc. Totuși, în speranța că mail-ul a ajuns la timp și a prins și loc de publicat și va fi citit de anumite persoane, care am observat că mai răsfoiesc revista din când în când, m-aș duce câteva zile și pe la mare. E vară și nu ar strica să-mi reîncarc bateriile pentru încă un an de chin. Știu că sunt cam mulți de „dacă", însă așa văd eu vacanța ideală. Și apoi, dacă nu ajung la mare, cum aș putea să vă trimit câteva „instantanee de pe plajă"? Această dorință, cu mersul la mare, este secundară, principalul scop este tot un sistem nou care să facă față unor jocuri noi și chiar unor restanțe gamerești pe care le am. Eh, pentru primul mail cred că am scris destul. Ne auzim la una din temele viitoare, când o să vă scriu de pe noul PC:). Vă salut."


Oare au reduceri pentru gameri?

talon de comandă — **LEVEL 08/05**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimţământul în mod expres şi neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate şi utilizate de aceasta în orice activităţi legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse şi servicii, în conformitate cu legislaţia în vigoare.

DA, doresc:

NOU!!

Revista	Preţ	Bucăţi	Total
CHIP SPECIAL SUSE LINUX Special Edition cu DVD	12,5 lei noi/ 125.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL PC FĂRĂ PROBLEME	11,5 lei noi/ 115.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL Iunie 2005	10 lei noi/ 100.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL LUMEA MOBILĂ	8 lei noi/ 80.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL WINDOWS XP	8 lei noi/ 80.000 lei/buc		

REDUCERE!!

REDUCERE!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Dacă aveţi probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteţi un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

---

talon de abonament — **LEVEL 08/05**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimţământul în mod expres şi neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate şi utilizate de aceasta în orice activităţi legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse şi servicii, în conformitate cu legislaţia în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preţ revistă	Preţ abonament
6 luni	~~810.000 lei/ 81 lei noi~~	500.000 lei/ 50 lei noi
12 luni	~~1620.000 lei/ 162 lei noi~~	900.000 lei/ 90 lei noi

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ŞI SKINMEDIA

Câştigă un player MP3 iRiver iFP-799



Ce capacitate de stocare are player-ul MP3 iRiver H10?

a. 1 GB

b. 3 GB

c. 5 GB

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în testul comparativ din rubrica Hardware din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 septembrie 2005.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda Rt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare februarie 2004 - februarie 2005), LEVEL are 107.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

LG	C2
Tornado Sistems	7, 9, 11
X-data	10
Romtelecom	12, 13,.40, 41, 69
Best Distribution	25
Fanatic Gamer	31
Domo	45
Orange Romania	50,51
Sanoma Hearts Romania	53
K Tech Electronics	61
RDS	73
Autoshow	75
Flamingo Computers	C4

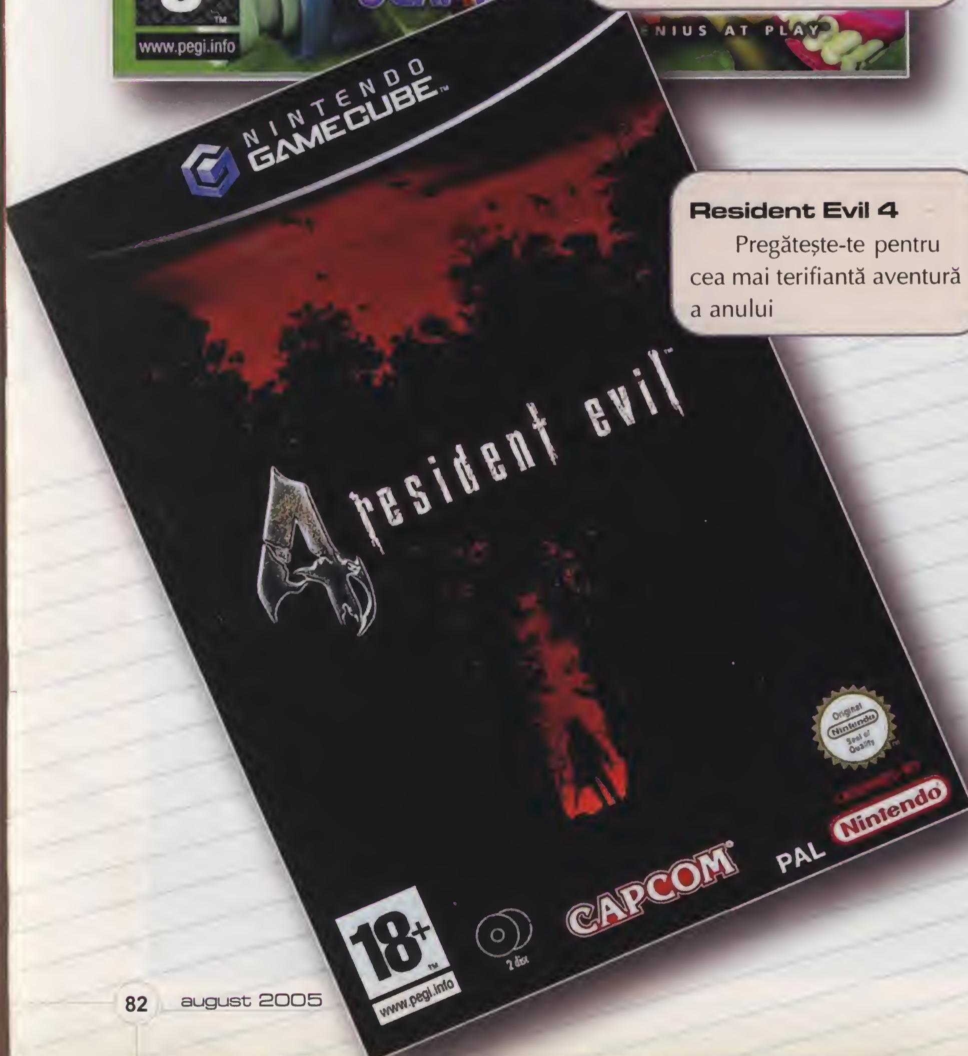


Worms 4: Mayhem
Războiul viermilor continuă!

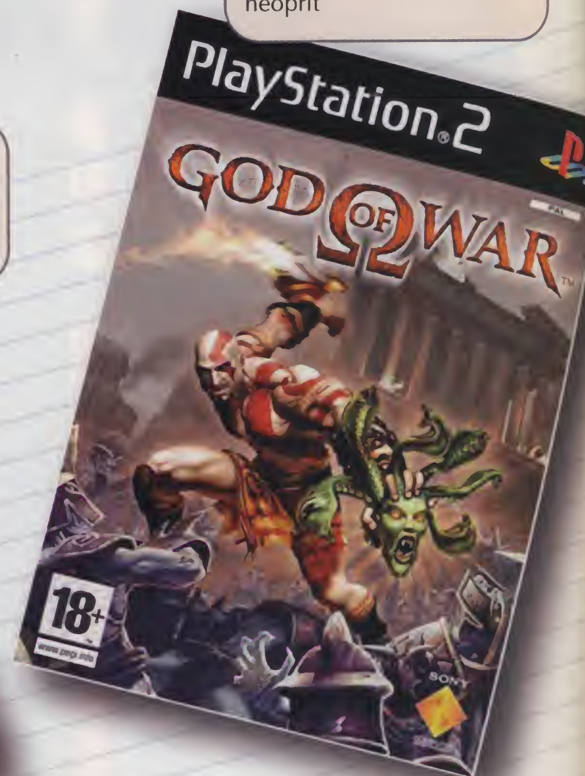


The Matrix Online
O fi ca-n filme?

God of War
Un zeu al războiului de neoprit



Resident Evil 4
Pregătește-te pentru cea mai terifiantă aventură a anului



CONCURS

CHIP
www.chip.ro
LEVEL

În această vară premiem cele mai reuşite portrete.



Cei dragi sau pur şi simplu oamenii de pe stradă pot fi subiectele fotografiilor dumneavoastră. Cele mai frumoase fotografii vor fi publicate pe site-ul www.chip.ro, iar primele două clasate vor fi recompensate de partenerul nostru Sony cu premii de valoare.

Mult succes tuturor!







Fotografiile (maxim 5) trebuie trimise până la 31 august 2005 la adresa de e-mail concurs@vogelburda.ro. Câştigătorii vor fi anunţaţi în ediţiile CHIP şi LEVEL din octombrie 2005.

SONY

Fiecare fotografie trebuie însoţită de o declaraţie pe propria răspundere care certifică drepturile de autor. De asemenea, fiecare fotografie trebuie să conţină numele, adresa, telefonul şi e-mailul autorului. Participanţii sunt de acord ca fotografiile trimise să intre în proprietatea Vogel Burda Communications.